NA CD PEŁNA GRA ANCIENT CONQUEST

GRY KOMPUTEROWE

listopad/grudzień • numer 04/01 • index 324329 • issn 1230-9044

SUPER CENA 6,99 w tym 7% VAT

+ PEŁNA GRA NA CD

ANCIENT CONQUEST

CIVILIZATION III

W NUMERZE:

- Monopoly Tycoon
- Rally Trophy
- Wiggles
- Original War
- Sims: Randka
- Fifa 2002
- CM 01/02
- Civilization 3
- Silent Hunter 2

CGS


ANCIENT CONQUEST pełna gra na cd

PŁYTA CD 700 MB W ŚRODKU

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

Zdobądź mistrzostwo z Wisławskim !!!

CO MIESIĄC PŁYTA CD Z PEŁNĄ GRĄ


JUŻ W SPRZEDAŻY
Nie wszystko Glina co się świeci
CENA 49 90
AGENT GLINIARZ
Agent Intergalaktycznych Służb Specjalnych wyrusza na poszukiwania złotej bili, którą zgubił jego przełożony. Owa bila to jedyna w całej grze rzecz, nie zrobiona z... gliny! W takich bowiem, glinianych realiach osadzona jest akcja gry AGENT GLINIARZ, utrzymanej w konwencji przygodówki. Do przejścia jest 31 plansz, a na każdej z nich ciekawe zagadki, których rozwiązanie da mnóstwo satysfakcji zarówno najmłodszym, jak i nieco starszym graczom. A to wszystko w wielokolorowej szacie graficznej i z ogromną dawką „glinianego", niepowtarzalnego humoru! I co nie mniej ważne - gra ma bardzo niskie wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 Mb RAM, akcelerator 3D zbędny.
HOGA.PL GRY KOMPUTEROWE
„Niepowtarzalny, gliniany klimat rozśmieszy każdego!"
www.gry.hoga.pl
SECRET SERVICE
„Gliniany świat wygląda niesamowicie!"
Secret Service 11/2001
Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
PL
Polska wersja językowa
P.C CD ROM
1C
multimedia MANTA
Copyright 2001 1C Company. All rights reserved.
1C name and logo are registred trademarks of 1C Company.
Manta Multimedia jest zastrze onym znakiem firmy MANTA Bogdan Wiciński.

- GRY KOMPUTEROWE
ISSN 1230–9044
INDEX 324329
NUMER 04/2001
rok dziewiąty

- WYDAWCA
CGS Computer Graphics Studio
04–202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (22) 815-42-20 (godz. 9-16.30)
fax (22) 812-68-29
e-mail:gk@cgs.com.pl

- REDAKCJA
Marek Suchocki red. naczelny
Dariusz Kazik zast. red. naczelnego

- ZESPÓŁ
Marcin Jaśkaczek, Krzysztof Kiełmiński, Jacek Pietruszczak, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski

- REKLAMA/ MARKETING/ PR
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

- KOREKTA
Katarzyna Kulesza

- ŁAMANIE
CGS

- DRUK
Elanders Polska
ul. Mazowiecka 2, Płońsk

Działy stałe

Na naszym CD

Beta test

Z ostatniej chwili

Recenzje

OD REDAKCJI

Witamy ponownie w odświeżonym ponownie wydaniu Gier Komputerowych! Jeśli ktokolwiek myślał, że poprzedni numer naszego pisma był wykładnikiem wszystkiego na co nas stać, jest w błędzie. Ten numer który aktualnie czytacie, jest tego najlepszym dowodem. Otóż zmieniliśmy dosłownie wszystko, począwszy od oprawy graficznej, a na menu płytki kończąc. Zajęło nam to wprawdzie nieco dłużej nż™ miesiąc (dlatego numer ten sygnowany jest jako listopad/grudzień), ale czego nie robi się dla dobra Czytelników. Teraz dzięki prostszemu menu płyty, jej obsługa będzie teraz bardziej przyjemna. Prawdziwa rewolucja nastąpiła w graficznym wizerunku stron pisma, co czyni go bardziej atrakcyjnym wizualnie, ale równie™ spełnia inną ważną rolę. Na każdej stronie z opisem danej gry zawarto wiele elementów graficznych, charakterystycznych dla tego właśnie tytułu, włącznie z tytułem gry w jej oryginalnym kształcie. Potem łatwiej będzie taką grę znaleźć na półkach sklepowych

Nie zmieniła się natomiast formuła naszego pisma, bo w dalszym ciągu będziemy dużo miejsca poświęcali na recenzję gier, których wersje testowe goszczą na naszym CD. Łatwiej bowiem wyrobić sobie zdanie o danym produkcie mogąc o nim poczytać i zobaczyć go na własne oczy. Ponadto tradycyjnie już, jak sugeruje tytuł pisma, na każdym krążku znajdziecie co najmniej jedną grę w pełnej wersji. Tym razem jest to sympatyczna strategia ANCIENT CONQUEST w polskiej wersji językowej.

Za miesiąc kolejny numer pisma, kolejny odlotowy krążek i kolejna FAJNA GRA! Zapraszamy.



TU POWINNA BYĆ PŁYTA CD-ROM

PEŁNA WERSJA

Ancient Conquest

DEMO

Red Faction

Rally Trophy

Real War – Air Land Sea

Magic & Mayhem 2

IL-2 Sturmovik

Stronghold

SHAREWARE

3D Ball of Defiance
Asteroid Miner
Demonstar
Dragon Castle
Intensity xs
Ultranium 3D

Adobe PDF

Materiały tekstowo-graficzne w formie elektronicznej

INSTALACJA I URUCHOMIENIE

Aby zainstalować dema znajdujące się na naszym CD trzeba najpierw uruchomić Instalator. To taki specjalny program, który odwala za gracza czarną robotę. Należy kilka razy kliknąć i podać parametry, a Instalator zajmie się już resztą. Oto opis jak zainstalować demo prosto i bezboleśnie za pomocą Instalatora oczywiście.

1. Zaznacz myszką tytuł dema np. „Red Faction" a następnie kliknij lewym przyciskiem myszy opcje „URUCHOM"
2. W oknie, które się pojawi, kliknij „NEXT"
3. W kolejnym oknie kliknij „YES"
4. W następnym oknie musisz określić miejsce, w którym chcesz zainstalować demo. Właśnie w to miejsce Instalator skopiuje potrzebne pliki:
   a) Możesz zgodzić się na miejsce proponowane przez Instalatora (c:\games\Red Faction Worldwide Demo) – w tej sytuacji zostawiasz wszystko tak, jak jest i naciskasz przycisk „NEXT", lub
   b) wybrać samemu dogodną lokalizację - w tej sytuacji wybierasz przycisk „BROWSE", a w oknie, które się pojawi wpisujesz z klawiatury lokalizację, o którą ci chodzi (np. C:\Gry\RedFaction). Potem kliknij przycisk „OK", a następnie „NEXT"
5. W kolejnym oknie określasz nazwę folderu w jakim znajdzie się demo w pasku START. Możesz zostawić to co jest, albo wpisać dowolna nazwę, którą będzie Ci łatwiej zapamiętać. Gdy to uczynisz kliknij „NEXT". Rozpocznie się kopiowanie plików.
6. W ostatnim oknie naciśnij przycisk „FINISH", a zakończysz prace Instalatora.

[illegible]E!!!

Zapewne [illegible]az chciałbyś uruc[illegible]óre zainstalowałeś. Nic prostszego! Odnajdź jeg[illegible]wę w menu start i kliknij na nią.




JUŻ W SPRZEDAŻY!
The Watchmaker
ZEGARMISTRZ
CENA 79,90
ZBADAJ TAJEMNICĘ NIEŚMIERTELNOŚCI
Ta gra jest jak kobieta idealna – inteligentna, piękna i urzekająca
ocena 5/5
REKOMENDACJA www.gry.onet.pl
Gra jest w istocie doskonała (grafika, kurczę, grafika!)
ocena 8/10, CD ACTION 11/2001
CD-ACTION
THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ
jest grą przygodową rozgrywającą się w wielkim austriackim zamku. Gracz na przemian wciela się to w detektywa, to w prawniczkę, których zadaniem jest odszukanie i zniszczenie wahadła. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie sekta Nieśmiertelnych będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć panowanie nad światem.
CZASU NIE POZOSTAŁO WIĘC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.
PL
P.C CD ROM
SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKETACH
Copyright 2001 Trecision S.p.A.
All rights reserved
Trecision Net-ert@inment name and logo are registred trademark of Trecision S.p.A.
TRECISION
MANTA
Ul. Ryny 33, 02-828 Warszawa
tel.: (022) 643-54-20, fax: (022) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

ANCIENT CONQUEST

THE GOLDEN FLEECE

Jeżeli kiedykolwiek marzyliście o dalekich morskich wyprawach, a przy tym zaczytywaliście się w mitologii greckiej i chcielibyście spotkać na swojej drodze bogów i herosów – mamy dla Was wspaniały prezent.



Na tych ogromnych Galerach płyną dzielni Persowie. Każdy z nich przygotowany jest na śmierć. W sumie dobrze, bo Twoje okręty rozniosą ich na strzępy...



„Strzeż tego zwoju jak oka w głowie Argonie. Nie może wpaść w ręce wrogów." Intro i przerywniki filmowe zrobione zostały bardzo ładnie. Podnoszą w graczu hellenistycznego ducha walki.

Pełna wersja gry „ANCIENT CONQUEST" (w polskiej wersji językowej – i to jakiej!!! – sami musicie posłuchać!!!) dołączona do tego numeru „GIER KOMPUTEROWYCH" z pewnością pozwoli Wam, choć w części, spełnić marzenia. Gra „ANCIENT CONQUEST" należy do najpopularniejszego gatunku, jakim stał się ostatnimi czasy RTS. Jest to strategia czasu rzeczywistego, której fabułę osnuto na mitologicznych wydarzeniach, a cała zabawa rozgrywa się na morzach i oceanach. Z tymi wydarzeniami mitologicznymi nie należy jednak za bardzo przesadzać, bowiem, jak w instrukcji zaznaczyli autorzy, gra jest raczej luźną wariacją na tematy mitologiczne niż podręcznikiem do historii starożytnej. Nasze zadanie to zdobycie Złotego Runa i rozbicie floty przeciwnika. Zabawa jest naprawdę przednia. Na początku należy zbudować miasto, wraz z najważniejszymi jego budowlami (port, stocznia, warsztaty, fortece, świątynie itp.), a następnie zakupić liczną flotę (składają się na nią min. kutry rybackie, statki handlowe, statki abordażowe, bombardery, tarany, okręty królewskie itp.). Zarówno flotę, jak i fortece, które potem się pojawią, należy wyposażyć w liczną broń (katapulty, balisty, onagery, skorpiony itp.) oraz armię (łucznicy, oszczepnicy, piechurzy itp). Potem, sukcesywnie wydobywając bursztyn i łowiąc ryby, można już szykować się do ataku na przeciwnika.

Zarówno ataki na obce miasta, jak i flotę są bardzo widowiskowe i pełne dynamiki. Okręty miotają gradem pocisków, trafione jednostki płoną, a zatopione z pluskiem idą na dno. Podczas abordażu dochodzi do walk marynarzy, a dostojne fortece z oddali odpowiadają ogniem. Gra jest naprawdę świetnie przygotowana, zarówno jeśli chodzi o samą rozgrywkę, jak i pozostałe jej elementy. Graficznie „ANCIENT CONQUEST" prezentuje

KLAWIATURA

Alt+P – zatrzymanie gry, Left Ctrl+C – zrzucenie zawartości ekranu do pliku scr###.bmp,
Tab – zastępuje widok w oknie mapy widokiem mapy radarowej, Ctrl+S – zapisuje stan gry w ostatnim pliku, w jakim była nagrywana, Ctrl+O – wczytuje ostatnią zapisaną grę, Ctrl+1...Ctrl+0 – zapamiętuje wybrane obiekty jako grupę o podanym numerze,
1...0 – aktywuje zdefiniowaną grupę,
Shift+F1...Shift+F10 – zapamiętuje miejsce,
F1...F10 – centruje mapę na zapamiętanym miejscu,
Spacja – chowa i pokazuje panel kontrolny
Enter - pozwala wpisać i wysłać komunikat w grach wieloosobowych, Backspace – pokazuje na mapie miejsce ostatniego ataku nieprzyjaciela
Znaczenie wszystkich klawiszy można zmienić, uruchamiając program konfiguracyjny ANCIENT CONQUEST i wybierając zakładkę edytora skrótów klawiszowych.

- **Wymagania:** Pentium 133 MHz PC (zalecane Pentium 200 MHz MMX) lub odpowiednik Microsoft Windows 95/98 z kompletem 32-bitowych sterowników do CD-ROM-u, karty graficznej, karty dźwiękowej i urządzeń wejściowych, 16 MB RAM (zalecane 32 MB RAM), 20 MB wolnego miejsca na dysku (zalecane 140 MB), napęd CD-ROM 2x (do płynnego odgrywania animacji niezbędny jest CD-ROM 4x), karta graficzna SVGA pracująca w trybie 800x600 HiColor, Biblioteka DirectX 6.0, mysz lub jej odpowiednik, modem 14.4 k do gier wieloosobowych jeden na jednego, modem 28.8 k do gier w Internecie

- **Wydawca:** Megamedia
- **Producent:** Ellipse Studios
- **Dystrybucja:** Lemon Interactive
- **Strona WWW:** www.reactiongames.com


Premiera 3.12
szukaj w sklepach z grami i hipermarketach
Komentuje Mateusz Borek
CENA 79 90
POLSKA GOOLA!
gratis!
SELECT
START
POLSKA GOOLA!
Przeciętne spotkanie toczy się na wysokim poziomie, komputerowi przeciwnicy nie dają się robić w konia byle jakim trikiem, a cała zabawa jest wyjątkowo dynamiczna.
Świat Gier Komputerowych 11/2001
Świat Gier Komputerowych
Pozostaje tylko siąść przed komputerem i zakrzyknąć: Polska Goola!
gry.onet.pl
REKOMENDACJA www.gry.onet.pl
POLSKA GOOLA! to jedyna komputerowa symulacja gry w piłkę nożną w pełnej polskiej wersji językowej. Do tego z profesjonalnym komentarzem najlepszego polskiego komentatora piłkarskiego – Mateusza Borka. Taka oprawa z pewnością pozwoli poczuć emocje turnieju finałowego w Azji. W POLSKA GOOLA! znajdziesz 40 narodowych reprezentacji, włącznie z tymi, które awansowały do Mistrzostw Świata, 4 tryby rozgrywki oraz opcję gry dla 8 osób naraz. A jakby tego było mało - w pudełku znajdziecie superprezent w postaci joypada!
TRECISION Net-ert@inment
multimedia MANTA
www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl
PL Polska wersja językowa
PC CD ROM
Copyright 2001 Trecision S.p.A. All rights reserved.
Trecision Net-ert@inment name and logo are registred trademark of Trecision S.p.A.
Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Wiciński.

NA CD – PEŁNA GRA

MENU GŁÓWNE

Po uruchomieniu gry pojawi się animacja początkowa (tzw. intro). Jeśli nie chcesz jej oglądać, naciśnij klawisz „Esc". Znajdziesz się w Menu głównym. Na pewno chciałbyś poustawiać kilka rzeczy. W tym celu zajrzyj do odpowiednich opcji. Możesz wybrać jedną z następujących:

Najlepsi zdobywcy – Pokazuje listę najlepszych zdobywców (najlepsze wyniki).

Zacznij scenariusz – Rozpoczęcie nowej kampanii złotego runa.

Wczytaj grę – Tędy dotrzesz do ekranu, na którym będziesz mógł wczytać zapisaną grę. Wybierz jedną z opcji (Misje, Scenariusz lub Zacznij od), by zobaczyć właściwą listę zapisanych stanów gry. Kliknij na nazwie zapisanej gry, by zobaczyć jej krótki opis i zarys mapy. By wczytać grę z dysku, kliknij na przycisku Wczytaj.

Misje pojedyncze – Tędy dotrzesz do listy misji. Kliknij na nazwie misji, by zobaczyć jej krótki opis i zarys mapy. By zacząć wybraną misję, kliknij na przycisku Start.

Gra wieloosobowa - Tędy dotrzesz do ekranu gry wieloosobowej. Wybierz typ gry wieloosobowej, w jaką chcesz grać.

Zakończ grę – Wyjście z programu.

się nadzwyczaj dobrze: każdy budynek bez trudu można odróżnić, morze, wysepki i przyroda dobrze oddają klimat, a okręty prezentują się nad wyraz okazale. Jeszcze lepiej wygląda sprawa muzyki i dźwięków. Polskie tłumaczenie wszystkich komunikatów jest wystrzałowe, a piosenki śpiewane przez rybaków przypomniały mi te z „Black & White". Dla graczy przygotowano 14 misji w kampanii „Złotego Runa" oraz 40 pojedynczych misji, których poziom trudności został dobrze zbalansowany. Nie zapomniano również o edytorze, pozwalającemu samodzielnie zaprojektować mapy, a nawet całe kampanie. Jego obsługa jest prosta i intuicyjna, a umożliwia kreowanie naprawdę dużych i skomplikowanych map. Jeśli i tego byłoby Wam jednak mało, nic nie stoi na przeszkodzie, aby zmierzyć się w walce z rzeczywistym przeciwnikiem. W „ANCIENT CONQUEST" grać można również w trybie multi, nawet z siedmioma kumplami. Wtedy dopiero jest wystrzałowa zabawa! Zwłaszcza dla takich wilków morskich jak Wy ;)

Historia przedstawiona w grze liczy sobie pięć wieków. W pierwszym wieku, nazywanym złotym, bogowie mieszkali na Olimpie, a rządził nimi potężny Kronos. Wszyscy byli też nieśmiertelni i nie znali trosk. Kronos stworzył pierwszych ludzi i obdarzył ich śmiertelnością. Poza tym jednak niewiele różnili się oni od bogów. Gdy przyszedł ich czas, umierali bez trwogi i przerażenia. Kolejnym wiekiem był wiek srebrny. Wówczas to Zeus - syn Kronosa strącił swego ojca do Hadesu i objął po nim schedę. Wtedy również śmiertelnicy zaczęli kłócić się między sobą za co Zeus wymierzył im stosowną karę. Zmiótł ich z powierzchni ziemi, zostawiając ją pustą.



Jedną z form zdobywania pożywienia (które z kolei pozwala nam wznosić budowle i okręty) są połowy. Wystarczy wysłać barki lub statki handlowe, a one zatroszczą się o dostawę świeżych ryb.

Nastał wiek spiżu, a bogowie stworzyli nową rasę ludzi, która miała im służyć. Niestety okazało się, że miłowali



Atak na wrogie miasta stanowi kwintesencję zabawy. Pożogi i zniszczeń możemy dokonać większą ilością swoich okrętów, ale zmyślnie przeprowadzony abordaż pozwoli nam przejąć wrogi statek i znajdujące się na nim zasoby lub działa.

się oni w wojnach i zagładzie, a każde plemię czciło innego boga. W końcu wszyscy poumierali i zeszli do ponurej, podziemnej krainy, rządzonej przez boga zmarłych – Hadesa.

Zeus stworzył nowe plemię. Rozpoczął się nowy wiek - wiek herosów, którzy byli silni, zdrowi i czyści. Herosi walczyli z potworami, ale z upływem czasu stawali się coraz silniejsi. Zeus bojąc się, że mogą zagrozić Olimpowi postanowił ich zgładzić. Zesłał więc na ziemię deszcz tak wielki, że tylko szczyty Parnasu i Olimpu pozostały ponad bezbrzeżnym oceanem – wszystkie miasta, góry i pagórki zniknęły pod powierzchnią wody. Po siedmiu dniach nieprzerwanego deszczu Zeus uwolnił Słońce. Gdy wody ustąpiły, ukazał się świat zmieniony nie do poznania. Zniknęły stare kontynenty, pojawiły się nowe. Żadne miejsce nie było takie samo, ani nie zostało tam, gdzie było. Świat był pusty. Zeus stworzył nowych ludzi i bogowie wycofali się ze świata. Tak zaczął się wiek żelaza, w którym do dzisiaj i my żyjemy.

W czasach herosów, na wybrzeżu Morza Egejskiego, żyli rządzeni przez mądrego i sprawiedliwego króla Esona – Hellenowie. Ich kraj był bogaty, jednak nękany przez ciągłe nieszczęścia i klęski. Eson nakazał swym poddanym zebrać się na Agorze i tak rzekł:

„Obywatele Hellady! Nasz kraj chyli się ku upadkowi! Bezlitosne Słońce wypala zbiory, bydło głoduje na pastwiskach, znikają zwierzęta z lasów i ryby z morza.

Nieprzyjaciele pustoszą miasta i wsie. Hordy Persów zbliżają się do granic lądem i morzem. Nawet tchórzliwi barbarzyńcy grabią nabrzeżne osady i bez lęku napadają na statki handlowe.

Bogowie odwrócili się od nas!

Wyrocznia delificka wyjawiła mi jedyny sposób odwrócenia złego losu. By ubłagać bogów musimy wysłać najsilniejszych i najzdolniejszych spośród naszych herosów w długą i niebezpieczną drogę do błogosławionej Kolchidy po złote runo".

W grze występują herosi, modyfikujący możliwości



WSKAZÓWKI

1. Planując swoje podboje musisz zatroszczyć się o stały dopływ gotówki, potrzebnej do budowy floty i wystawienia wojska. Możesz skorzystać ze złóż bursztynu, znajdujących się na wybrzeżach (pamiętaj, że złoża kończą się, ale po jakimś czasie znowu odnawiają), ryb, jakie pozyskujesz wysyłając statki rybackie na łowiska, lewiatanów – które poławia się podobnie, ale odpowiadają 2500 jednostkom ryb i 5000 monet. Możesz również zbierać pozostałości z wraków (wystarczy wpłynąć na nie innym statkiem), co daje ilość pieniędzy odpowiadającą około 5% wartości statku.



2. W czasie gry statki podlegają wpływowi warunków meteorologicznych – płynąc z wiatrem rozwijają większą prędkość, niż gdy płyną pod wiatr. Pamiętaj o tym polując na jednostki wroga i podczas ucieczek.

3. Pamiętaj o tym, że na statkach możesz umieścić machiny bojowe i załogę. Nie należy nigdy zaniechać tej kwestii. Nieobsadzony statek stanie się łatwym łupem dla wroga.

4. Doświadczenie załogi odgrywa niezwykle ważną rolę w abordażach i wpływa na celność ognia. Im większa i bardziej doświadczona załoga, tym większe są Twoje szanse zniszczenia okrętów i statków przeciwnika. Jeśli przeprowadzony abordaż się nie udał, Twój okręt traci całą załogę i staje się bezbronny - każdy

EKRAN GRY

1. Okno główne. Polem gry jest cała mapa, na której znajdują się morza, wyspy, rafy, wiry i płycizny. Na początku przykryta jest ona chmurami, rozwiewającymi się w miarę, jak poznajesz nowe tereny. Po mapie możesz przemieszczać się swoimi okrętami i jednostkami.
2. Mapa. W górnej części, po prawej stronie znajduje się mała mapka „radarowa", pokazująca większy niż widoczny zwykle kawałek świata. Naciskając klawisz „Tab", możesz wyświetlić mapę całego świata w oknie głównym. Na początku każdą mapę spowijają w większej części ciemne chmury. To obszary, których jeszcze nie odkryłeś.
3. Panel Załadunku. Po kliknięciu na statku, wyświetlą się w tym miejscu jego magazyny i to, co się w nich znajduje. Po kliknięciu na budowli zobaczysz maszyny wojenne, którymi dysponuje lub wolne miejsce, jakie możesz jeszcze zagospodarować.
4. Panel Rozkazów. Ikonki (różne dla budynków i okrętów) dzięki którym możesz wydawać polecenia. Decydujesz o budowaniu, ataku, obronie, abordażu itp.
5. Zakładki funkcyjne. Na dole panelu kontrolnego znajduje się pięć zakładek. Możesz dzięki nim wczytywać i zapisywać stan gry, ustawiać opcje rozgrywki, decydować o dźwięku i dowiedzieć się czegoś więcej na temat celów danej misji. W tym miejscu komputer podaje ilość zasobów, jakimi w danej chwili dysponujesz. Górny symbol oznacza bursztyn, a dolny ryby.
8. Panel Informacyjny. Wyświetlane są w nim informacje na temat obiektów znajdujących się pod kursorem, a także informacja o tym, jakimi klawiszami można wydawać polecenia wskazywanym obiektom.
9. Róża Wiatrów. Wskazuje kierunek wiatru nad polem gry.





Niezwykłą rolę odgrywają w zabawie czary. Jest ich dużo i każdego możemy używać do woli (po uprzednim odkryciu). Można np. otoczyć mgłą nasze okręty, by były niewidoczne dla wroga lub ochronić tarczą budowle.

okrętu, na którego pokładzie się znajdują. Daje Ci to dodatkowe możliwości.

Jazon – Okręt z Jazonem na pokładzie nigdy nie znajdzie się w wirze ani nie wpadnie na rafy.

Tezeusz – Doskonały wojownik, zwiększa zasięg, siłę i celność ognia statku, na którym się znajduje.

Orfeusz – Legendarny muzyk. Potwory nigdy nie atakują okrętu, na pokładzie którego znajduje się Orfeusz.

Zetos – Syn Boreasza, boga wiatru. Zetos zwiększa ruchliwość okrętu, tak że porusza się on z taką samą prędkością niezależnie od kierunku wiatru, a także nie może zostać zniszczony przez trąbę wodną.

Herkules – Najsilniejszy śmiertelnik, półbóg. Okrętu z Herkulesem na pokładzie nie można pokonać w abordażu.

Argus – Budowniczy Arki, reperuje okręt, na którym się znajduje i zwiększa jego odporność na ataki morskich potworów.

Atalanta – Wojowniczka znana ze swej szybkości. Zwiększa szybkostrzelność i celność ognia okrętu.



Bitwy morskie są bardzo widowiskowe i emocjonujące. Każdy okręt może zostać wyposażony w różnorodną broń (dodatkowo można zwiększyć jej zasięg, siłę i skuteczność). Trafione jednostki i budynki zaczynają się palić, a potem idą na dno lub sypią się w gruzy.

Odyseusz – Mężczyzna znany ze sprytu, zabezpiecza okręt przed syrenami i harpiami.

Perseusz – Perseusz pokonał Meduzę i posiada zwierciadlaną tarczę, zabezpieczającą okręt przed atakami Gorgon. Potwory są wrogo nastawione zarówno do Ciebie, jak i do Twoich przeciwników. Spotkasz je w wielu miejscach gry i będą stanowiły znaczne utrudnienie. Cała ta menażeria jest dość liczna.

Amazonki – Wojownicze kobiety, uzbrojone w łuki.

Cyklopi – Cyklopi rzucają kamienie w stronę wszystkich obiektów, jakie znajdą się w ich zasięgu. By pozbyć się kłopotów, jakie sprawiają, musisz zniszczyć ich domostwo.

Minotaur – Rzuca toporami, zadającymi obrażenia podobne do tych, które zadaje atak za pomocą skorpiona. Jedynym sposobem na pokonanie Minotaurów jest zniszczenie ich domu.

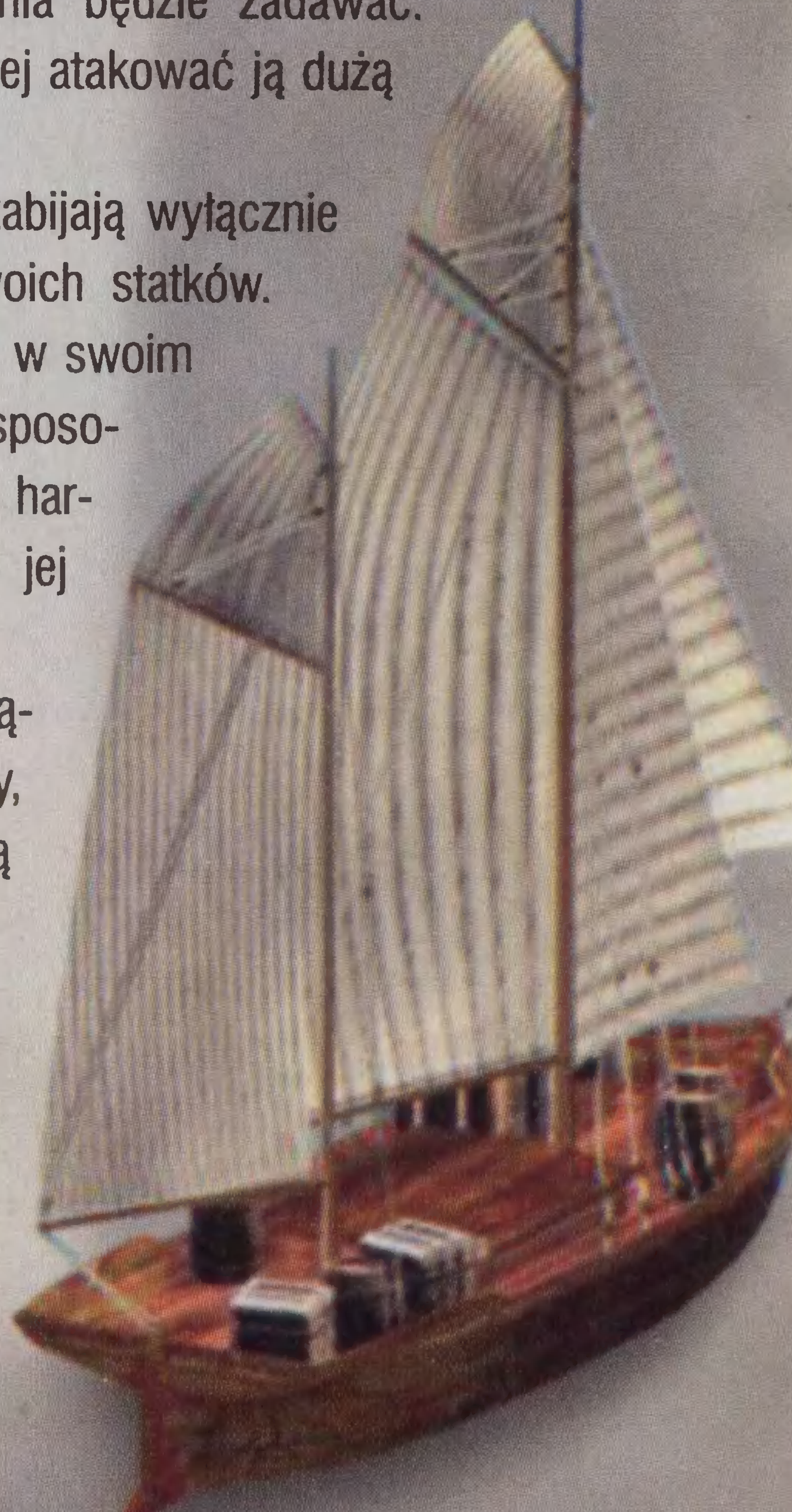
Syreny – To pół-kobiety, pół-ryby. Swoim śpiewem wabią załogi statków na skały i w wiry.

Gorgony – Wzrok Gorgony zamienia okręty w skały (na jakiś czas). Na szczęście moc Gorgony jest ograniczona – im więcej okrętów znajdzie się w jej pobliżu,



Na początku warto zatroszczyć się o rozbudowę miasta, jego podstawową obronę i wydobycie surowca. Do dyspozycji mamy bursztyn, pozyskiwany z okolicznych plaż oraz rybki i lewiatany poławiane z głębin morskich.

tym mniejsze obrażenia będzie zadawać. Z tego powodu najlepiej atakować ją dużą grupą statków.

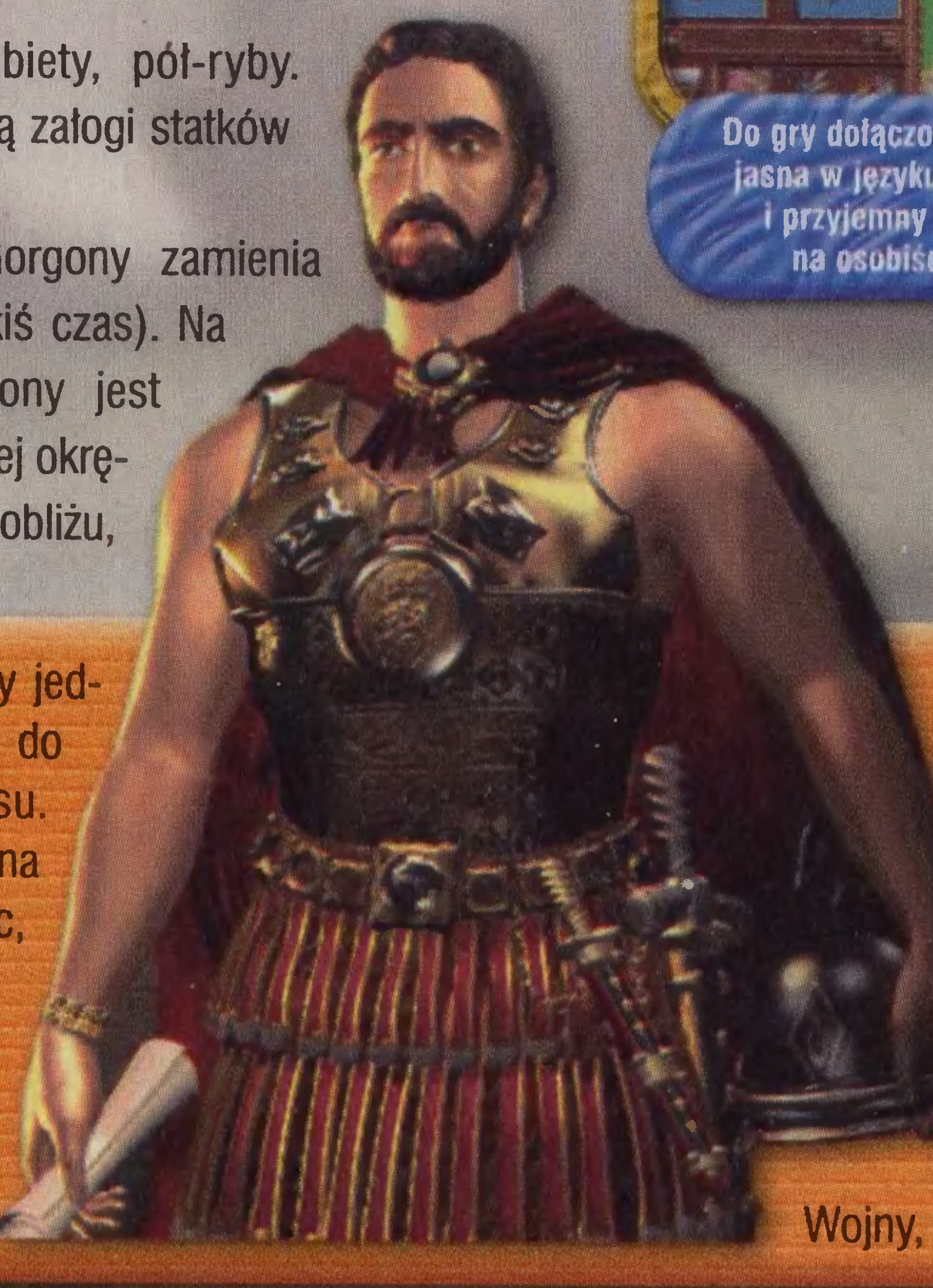


Harpie – Atakują i zabijają wyłącznie uzbrojone załogi Twoich statków. Zabite odnawiają się w swoim gnieździe. Jedynym sposobem na pozbycie się harpii jest zniszczenie jej gniazda.

Latający smok – Lecący smok gubi zęby, z których wyrastają inne potwory – minotaury, cyklopi, rekiny i krokodyle. Smok mieszka w zamku.



Do gry dołączony jest Edytor Misji i Kampanii. Całość rzecz jasna w języku polskim! Obsługuje się go w bardzo prosty i przyjemny sposób, a potem można rozegrać partyjki na osobiście wykreowanych terytoriach. Pychota!



abordaż skończy się jego zniszczeniem. Dzieje się tak do momentu, w którym umieścisz na pokładzie nowych żołnierzy.

5. Pamiętaj o trzech zasadach:
- Łucznicy są najefektywniejsi w zabijaniu przeciwników na odległość.
- Oszczepnicy potrafią zabijać na odległość i nieźle walczą wręcz.
- Piechurzy nadają się wyłącznie do walki wręcz podczas abordażu.

6. Wybranie dużej liczby jednostek i puszczenie ich do przodu nie ma sensu. Okręt może atakować na trzy sposoby – strzelając, taranując lub dokonując abordażu. Atakując niewielką grupą statków można nie tylko zniszczyć przeważające siły wroga, ale także wrócić do portu flotyllą większą niż ta, z którą się wypływało.

7. Buduj świątynie. Zdobywasz możliwość korzystania z różnych typów magii, która może Ci pomóc w osiągnięciu zwycięstwa. Do dyspozycji masz Świątynię Morza i Świątynię Wojny, a w nich czarów bez liku.

Premiera: Grudzień ● **Cena:** 99.90 ● **Wymagania:** Procesor Pentium III 600, 128 MB RAM, 16 MB karta graficzna zgodna z DirectX8, 16-bitowa karta muzyczna zgodna z DirectX8, Zainstalowany pakiet DirectX8 oraz oczywiście system Win9x
- **Wydawca:** UbiSoft
- **Producent:** Maddox Games
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.il2sturmovik.com

Od wieków człowiek marzył, aby wznieść się w przestworza. I gdy wreszcie mu się to udało, to od razu zaczął szukać płynących z tego korzyści. W ten oto właśnie sposób powstało określenie wojny powietrznej. Walki przestały toczyć się już tylko na ziemi. Ludzie zapragnęli panować również w przestrzeni powietrznej. Chcecie sami zawładnąć przestworzami? Jeżeli tak, to grę „IL 2 Sturmovik" stworzono właśnie dla Was.

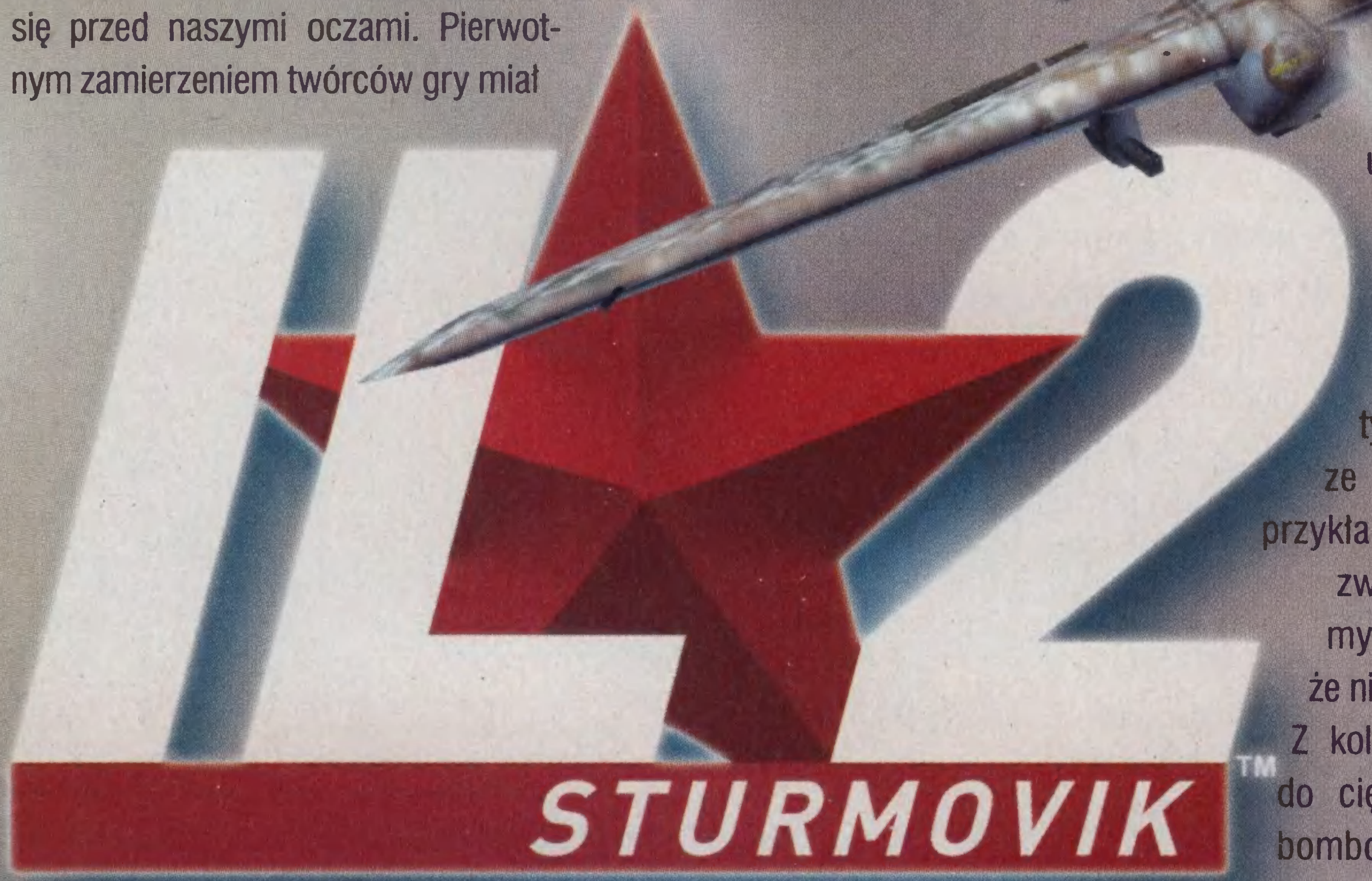
Akcja tego tytułu przenosi nas na fronty II Wojny Światowej. Otrzymujemy możliwość wzięcia udziału w potyczce między naszymi wschodnimi a zachodnimi sąsiadami. Ale nie tylko, bowiem gra w pełnej wersji oferuje nam takie tryby jak: karierę, pojedyncze misje, trening, edytor misji i szybkich potyczek powietrznych oraz oczywiście tryb multiplayer (bitwy do 32-ów graczy jednocześnie lub możliwość współpracy 16-oma zawodnikami naraz przeciwko komputerowi). Jak łatwo zgadnąć, najważniejsza jest oczywiście kampania. Składa się na nią wiele cząstkowych misji o bardzo zróżnicowanym charakterze, jak np. niszczenie celów naziemnych, eskortowanie swoich oddziałów czy wielkie potyczki powietrzne, w których tracimy orientację, co tak naprawdę dzieje się przed naszymi oczami. Pierwotnym zamierzeniem twórców gry miał być tylko symulator tytułowego IL 2 Sturmovika. Na szczęście uległo to zmianie i ostatecznie pozwolono nam także zasiąść za sterami innych rosyjskich oraz niemieckich maszyn. Będąc przy tym temacie, nie sposób nie wspomnieć o wyglądzie naszych podniebnych drapieżców. Wszystkie są przepiękne i dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Odwzorowano je z tak wielką dokładnością, że śmiało można nazywać je dziełami sztuki. W dodatku równie perfekcyjnie odtworzono pozostałe obiekty jak np. ciężarówki, czołgi czy inne wszelkie pojazdy naziemne. Zresztą w tej grze wszystko jest śliczne. Stworzenie całego otoczenia, w którym się poruszamy, musiało zająć grafikom masę czasu. Wulgarne rozmycia i łączenie tekstur nie biją nas po oczach, tak jak w większości innych gier symulacyjnych. Latając na różnych wysokościach nie mamy problemu z zorientowaniem się, co właśnie widzimy. Wreszcie las wokół i pola nie wyglądają jak jedna, wielka, zielona plama.





Bardzo przydatnym urządzeniem, podnoszącym niezwykle atrakcyjność rozgrywki, jest joystick. Bez niego tytuł ten traci wiele ze swego uroku. Na przykład lecąc małym, zwrotnym i szybkim myśliwcem czujemy, że nic nas nie ogranicza. Z kolei przesiadając się do ciężkiego, topornego bombowca, zaczynamy się bać. Tak, uczucie strachu wywołane jest naszą bezradnością wobec szybkich i zwrotnych maszyn przeciwnika. Doprawdy, ten produkt potrafi dostarczyć człowiekowi wiele mocnych przeżyć, sprawiając przy okazji ogromną satysfakcję, bowiem nie jest to gra łatwa. Na szczęście mnogość opcji pozwala dostosować poziom trudności do naszych umiejętności. Dlatego „IL 2 Sturmovik" można śmiało polecić wszystkim weteranom podniebnych potyczek, jak również początkującym oblatywaczom.

Od dawna nie mieliśmy do czynienia z tak wspaniałym tytułem. Bo cóż innego można powiedzieć o grze, w której człowiek potrafi zżyć się ze swoją maszyną? Nieraz zdarzało nam się wracać do bazy po ciężkiej bitwie samolotem wyglądającym jak sito, błagając „naszą malutką", by dała radę dolecieć… i udawało się.

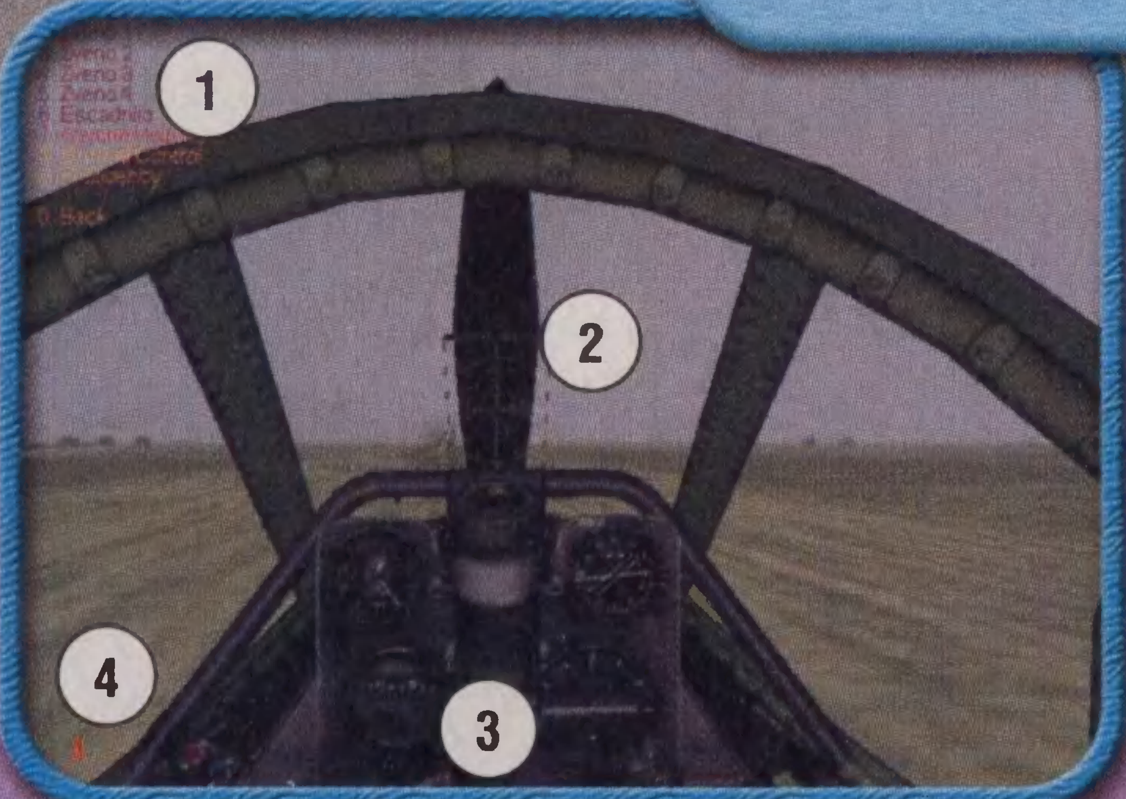


KLAWIATURA

Kursory – sterowanie samolotem
I – zapuszczanie silnika
+/- – zwiększanie/zmniejszanie mocy silnika
] – przyśpieszanie czasu
[– zwalnianie czasu, **P** – pauza, **A** – autopilot
Lewy przycisk myszy – strzelanie
Enter – karabiny maszynowe
C – zmiana stanowisk między pilotem i strzelcem
B – hamulec kół, **G** – otwieranie podwozia
V, F – sterowanie klapami, **R** – radiator, **M** – mapa
Tab – menu komunikacji
W – dopalacz, **Ctrl E** – katapultowanie się
F1 – widok z kokpitu, **F2** – widok z zewnątrz
5 – centrowanie widoku, **T** – wypuszczanie paliwa

JAK GRAĆ?

Istnieje takie powiedzenie „nie ucz ojca dzieci robić". Podobnie jest w tym przypadku. Symulatory to specyficzny rodzaj gier, mający swoich zagorzałych fanów, będących najczęściej specami w tej dziedzinie. Dlatego wyjątkowo nie zamieszczamy tu żadnych wskazówek, bo musielibyśmy napisać o rzeczach tak oczywistych, jak np. by używać w walce skrzydłowych czy tego, że zawsze należy najpierw zdejmować eskortę, a dopiero później nasze cele. Szkoda miejsca, którego w piśmie jest i tak bardzo mało. O tym jak radzić sobie z tego typu tytułami, są całe książki. Więc niech początkujący najpierw tam zajrzą, a weterani po prostu odpalą to demo. Naprawdę warto!



EKRAN GRY
1. Menu połączeń radiowych
2. Celownik
3. Panel kontrolny ze wskaźnikami
4. Wskaźniki prędkości, wysokości, siły wiatru


To nie jest zwykły wyścig, to
WYŚCIG WYKRĘTÓW
Masz odwagę do niego stanąć?
już w sprzedaży
CENA 49,90
To niesłychanie dynamiczna gra, w której trzeba się ścigać z nieprzebierającymi w środkach dziwolągami. Są strzały, wybuchy i rzucanie mocnych czarów. Oprócz samego ścigania trzeba pamiętać o uzupełnianiu amunicji, upgrade'owaniu osobliwych bolidów i regenerowaniu sił. A to wszystko w ślicznej i kolorowej szacie graficznej, zasilanej niebywale szybkim enginem 3D.
PL
P.C CD ROM
K-D LAB
www.kdlab.com
multimedia MANTA
www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl
Copyright 2001 KD-Lab. All rights reserved.
KD-Lab name and logo are registred trademarks of KD-Lab.
Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Wieinski.

MAGIC & MAYHEM 2

Twórcy gier komputerowych doszli do prostego wniosku. Otóż myślą, że ratowanie światów, magicznych krain, itp., nigdy nie znudzi się graczom. I po raz kolejny mamy do czynienia z taką właśnie grą. Fabuła jest dość schematyczna i nie ma sensu zbytnio jej zgłębiać. Powiedzmy tylko, że pod nasz nadzór trafia młody chłopak, który odkrywa w sobie zdolności magiczne. W samą porę, bo oto wszystkim żyjącym dotąd w szczęściu ludziom grozi zagłada i nie ma jej kto zapobiec. Skądś to może znacie? Ta gra to skrzyżowanie „Diablo" z „Myth". Czego zatem można spodziewać się po takiej kombinacji? Odpowiedź jest prosta: dynamicznej gry akcji, która na pewno nie pozwoli nam się nudzić. Znajdziemy tu to, co było w „Fallout Tactics" – połączenie strategii z taktyczną walką i elementami RPG. Z tą różnicą, że w przypadku „MAGIC & MAYHEM 2" mniejszy nacisk położono na planowanie walki, znacznie bardziej skupiając się na samej siekaninie. Podróżujemy po różnych obszarach, eksplorujemy je, zabijamy wrogów dla punktów doświadczenia, by zwiększać swoje umiejętności, wykonujemy przeróżne pomniejsze zadania itd. Oczywiście w naszej walce nie jesteśmy osamotnieni i jacyś wyjątkowo bezbronni. Towarzyszyć nam będą inne postacie (w sumie 30 występujących w samym trybie kampanii) opowiadające się po stronie dobra. Ponadto do naszej dyspozycji oddano tak przyjemne rzeczy, jak 54 różne zaklęcia mogące niszczyć przeciwników, uleczać nas, ochraniać, wspomagać przyjaciół itd. oraz 22 bestie, które będą stawiać się na nasze wezwanie i walczyć do ostatniej kropli krwi. A wszystko to ma mieć miejsce na ponad 33-ech różnorodnych, dokładnie opracowanych, rozległych mapach. W grze znajdziemy również bardzo lubiany przez wszystkich tryb szybkiej walki z innymi graczami przez Internet lub z samym komputerem. Tu przygotowano dla nas ponad 20-u różnych czarodziejów i 20 plansz. Ogólnie rzecz biorąc tytuł ten posiada dużą grywalność, ale jednak mimo to może się szybko znudzić. Tym bardziej, że mamy do niego pewne zastrzeżenia. Mapy nie zachwycają nas swoim pięknem i głębią. Postacie są przeciętnie wymodelowane, a efekty czarów poprawne i nic ponadto. Sprawa sztucznej inteligencji komputera, to również nie najmocniejsza strona gry. Raz przeciwnicy potrafią mile zaskakiwać czymś takim jak strategiczny odwrót do obozu w celu uzupełnienia energii, dość mądrze przy tym atakując. A z drugiej strony możemy też natknąć się na oponentów uderzających całą watahą w sposób bardzo chaotyczny lub przechodzących obok i zupełnie nie dostrzegających nas. Pozostaje mieć nadzieję, że element ten zostanie dopracowany w jakimś patchu, co byłoby bardzo wskazane. Jest to tytuł, który polecić można głównie wszystkim zatwardziałym fanatykom „Diablo". Pozostali mogą spróbować trochę się pobawić, ale nie jest to coś, co z pewnością na długo pozostanie w naszej pamięci.





EKRAN GRY

1. Mapa obszaru
2. Opcja wyłączania/włączania górnych tekstur
3. Ilość kontrolowanych potworów
4. Wizerunek postaci z wskaźnikiem many i energii
5. Obecnie posiadane czary
6. Magiczne przedmioty





Premiera: Grudzień • **Cena:** Tel. • **Wymagania:** Procesor Pentium II 300, 32 MB RAM, 16 MB karta graficzna zgodna z DirectX8, 16 - bitowa karta muzyczna zgodna z DirectX8, Zainstalowany pakiet DirectX8 oraz oczywiście system Windows

- **Wydawca:** Bethesda Softworks
- **Producent:** Click Entertainment
- **Dystrybucja:** LEM
- **Strona WWW:** www.magic&mayhem2.com

KLAWIATURA

Lewy przycisk myszki – wybieranie postaci, czarów, przedmiotów itd.
Prawy przycisk myszki – ruch, czytanie zwojów, rzucanie zaklęć, używanie rzeczy, 7, 9 – obrót kamerą
Lewo, prawo, dół, tył – poruszanie kamerą
T - centrowanie kamery nad postacią

JAK GRAĆ?

Początkowe etapy gry nie są trudne i one właśnie znajdują się na naszym demie. Zawsze należy czytać wszystkie zwoje, na które natkniecie się na swojej drodze. Zawierają one mnóstwo bardzo pomocnych rzeczy, ułatwiających nam zaznajomienie się ze sposobem rozgrywki. To gra RPG, więc należy bardzo dokładnie przeszukiwać cały teren. Wiele przydatnych itemów jest z reguły porozrzucanych po zakamarkach planszy. No i oczywiście im więcej wytłuczemy wrogów, tym więcej zdobędziemy punktów doświadczenia. A za te możemy polepszać cechy swojej postaci. Podczas gry dobrze jest wyłączyć sobie górne tekstury, jak np. szczyty drzew, gdyż z ich powodu możemy nie dostrzec drogi, wrogów czy magicznych przedmiotów. Wcielamy się w rolę maga, dlatego trzeba stosować odpowiednie taktyki walki. Samotne rzucanie się z kijem na przeciwników odpada. Najlepiej wysłać swoich pomocników na pierwszą linię i z bezpiecznej odległości wspomagać ich czarami. Ale także i to musi być robione w miarę inteligentnie. Strzelanie fireballami we wroga, obok którego stoi nasz sprzymierzeniec, nie jest raczej opłacalne. Będąc przy czarach wypada wspomnieć o tym, iż uzyskujemy je przez wkładanie czarodziejskich rzeczy do odpowiednio nacechowanych slotów (dobrego, neutralnego, chaotycznego). Dlatego warto zastanowić się, co będzie nam najbardziej potrzebne tak, aby wykorzystać je jak najefektywniej. Wybór czarów jest bardzo ważny. Zawsze pod ręką musimy mieć zaklęcie do samoobrony, uleczanie, wezwanie stwora i coś, czym moglibyśmy go trochę podpakować. Resztę rzeczy nauczycie się już sami podczas konkretnych starć z wrogiem. Powodzenia i pamiętajcie, by zawsze kontrolować stan many.


premiera w grudniu
Orientalne
Noce
CENA
79,90
PL
Polska wersja językowa
P.C
CD ROM
Książę
Persji
spotyka
Larę!!!
Tak, tak - ta gra to połączenie dwóch bodaj największych klasyków w historii gier akcji, opowiadających o przygodach księcia Persji i niesamowitej Lary. Fantastyczny klimat znany z opowieści o „Tysiącu i Jednej Nocy", prześliczna trójwymiarowa grafika, mnóstwo kolorów i efektów wizualnych, mrożące krew w żyłach podkłady muzyczne i odgłosy - to tylko oprawa gry. Jej esencję zaś stanowi 7 arcyciekawych etapów, 5 księżniczek do uratowania, serce jednej z nich do zdobycia i tron, na którym trzeba zasiąść. A wrogowie, z Wielkim Wezyrem na czele, wcale nie będą ułatwiać Ci zadania, czeka Cię więc ciężka walka przy pomocy oręża białego i magii...
Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach
wanadoo
Silmarils
VISIWARE
multimedia
MANTA
© 2001 Wanadoo Edition/Visiware. Produkcja: Wanadoo Edition/Visiware. Wydawcy: Wanadoo Edition/Visiware. Produkcja: Silmarils. Manta-Multimedia jest znakiem zastrzeżonym firmy Manta Bogdan Wiciński.
www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Rally Trophy









Z pewnością mozna powiedzieć, że seria rajdowa „Rally" jest jedną z najlepszych jakie stworzono w tej dziedzinie gier komputerowych. Swoją pozycje zawdzięczają one bardzo dużemu realizmowi. A wszyscy fani czterech kółek kochają je ponieważ dają możliwość przełamania takich barier jak np. brak prawa jazdy, czy Forda Focusa WRC w garażu. Teraz zaś dostaliśmy tytuł bardzo ciekawy, wnoszący trochę świeżości do tej serii. Dzieje się tak gdyż RALLY TROPHY różni się od prezentowanego miesiąc temu „Rally Championship Extreme", tym że ścigamy się tutaj samochodami z lat 60 i 70-tych. I właśnie to sprawia, że gra nam się tak dobrze.

Otrzymujemy samochody stare, pozbawione wszelkich cudeniek technicznych jakie dziś są powszechnością w każdym wyścigowym aucie. Na wstępie wspomniałem, że cała seria tych gier jest bardzo realistyczna. Tak samo jest i tutaj, co automatycznie zmusza nas do innego podejścia w sposobie prowadzenia samochodów. Dostajemy coś, co niby wszyscy znamy, ale tak naprawdę jest inaczej. Początkowo bowiem możemy miec dość duże problemy, ponieważ jesteśmy przyzwyczajeni do napędu na cztery koła. Tutaj napęd jest tylko na tylnej osi wozu. I mimo, że usilnie będziecie starać się o tym pamiętać, to na pewno na nieraz wpadniecie w ostry zakręt i zaczniecie się zastanawiać, dlaczego samochód nagle zachowuje się tak dziwnie. Cóż, taka jest przemożna siła przyzwyczajenia. Gra poraża wręcz swoją piękną grafiką. Wystarczy spojrzeć na wspaniałe modele samochodów, pieczołowicie dopracowywane w każdym najmniejszym szczególe. A te krajobrazy, które przyjdzie nam mijać. Zrobione z wielką dokładnością i starannością. Momentami wyglądają tak pięknie, że człowiek ma ochotę zatrzymać się na chwilę i je popodziwiać, tak jak w reklamie „Gran Turismo 3".

Podobnie sprawa ma się z warunkami pogodowymi. Wszystkie oddane są bardzo dobrze i stanowią świetny przykład dla innych gier. Nie wierzycie? Zobaczcie tylko to słońce oślepiające nas podczas jazdy, gdy mamy widok zza kierownicy. Fenomenalne. Czegoś takiego daremnie szukać w innych tego typu grach. Ale dość zachwytów, bowiem stara, sprawdzona zasada mówi, że nic za darmo. Więc jeżeli chcecie cieszyć się

8

+ **Bardzo ładna realistyczna grafika, stare samochody, duży poziom realności.**

– **Wysokie wymagania sprzętowe, poziom trudności.**

= **Czarowi starych samochodów ciężko jest się oprzeć.**

JAK GRAĆ?

W demie oddano nam do dyspozycji tylko Mini Coopera S rocznik 1964, którym w trybie time trial możemy przejechać się po jednym z rosyjskich odcinków specjalnych. Najważniejszą rzeczą o jakiej należy pamiętać, jest napęd tylko na tylnie koła. Różnica miedzy wchodzeniem w ostry zakręt Subaru Imprezą a Fiatem sprzed 40 lat jest ogromna i nieraz może okazać się zabójcza. Trasa generalnie nie należy do dość trudnych. Jedziemy w sprzyjających warunkach atmosferycznych, a jedyną przeszkodą może być oślepiające nas czasami słońce. Droga nie obfituje w ciężkie i trudne do pokonywania zakręty. Dlatego jeżeli będziemy jechać uważnie nic nam nie grozi. Zbytnia brawura może doprowadzić do spotkania z jakąś przeszkodą terenową. Niestety nasz samochód jest bardzo czuły na uszkodzenia, więc nie powinniśmy zbytnio go nadwyrężać. Przejechanie trasy z jak najlepszym czasem zależy od wnikliwego wsłuchiwania się w to, co mówi nasz pilot. Dlatego wystarczy go słuchać i patrzeć na wyświetlane podpowiedzi, a na pewno szczęśliwie dojedziecie do mety. Zajmie to Wam dosłownie parę chwil, ale na razie musi wystarczyć. W sumie porcja bardzo mała, ale naprawdę nieźle zaostrza apetyt przed głównym daniem.

Premiera: Grudzień • **Cena:** 79.90 • **Wymagania:** Procesor Pentium III 500, 128 MB RAM, 16 MB karta graficzna zgodna z DirectX8, 16-bitowa karta muzyczna zgodna z DirectX8, zainstalowany pakiet DirectX 8 oraz oczywiście system Windows

- **Wydawca:** JoWooD Productions
- **Producent:** Bugbear Entertainment
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.rallytrophy.com

EKRAN GRY

1. Widok z tylnego lusterka
2. Wskazówki pilota odnośnie drogi
3. Czas przebytej drogi, 4. Dystans do przejechania
5. Obrotomierz, 6. Obecny bieg
7. Szybkościomierz



Tym bardziej, że RALLY TROPHY, to tytuł obowiązkowy dla każdego fana wyścigów. Bo tylko oni mogą docenić takie smaczki jak np. trzęsące się ręce kierowcy podczas jazdy. A jest tego więcej. Jadąc z dużą szybkością po nierównej i wyboistej drodze odczuwamy te podskoki tracąc chwilowo trasę z oczu. Zdziwieni? Poza takimi atrakcjami w grze znajdziemy również 14 aut i 49 zróżnicowanych tras w różnych okolicach o odmiennych warunkach jazdy. Warto zwrócić uwagę na poprawiony system odnoszenia uszkodzeń, który teraz jest jeszcze bardziej rzeczywisty i znacznie wpływa na przebieg wyścigu. O rzeczach tak oczywistych jak różnorodne możliwości rozgrywki (jazda na czas, mistrzostwa, itd.), czy tuningowanie bryki za zarobione pieniądze nie warto wspominać, bo to znajdziemy w każdej z tego typu gier. Jedno jest pewne, ten tytuł sporo namiesza w światku gier samochodowych. Czekamy z niecierpliwością na premierę, która zapowiedziana jest na grudzień. Do tego czasu umilmy sobie czas pogrywając w demo na naszym krążku CD.











tymi wszystkimi cudami musicie posiadać odpowiedni sprzęt. A wymagania minimalne są bardzo wysokie, więc by móc rozkoszować się grą trzeba mieć naprawdę niezły kombajn. Ale doprawdy warto zainwestować w odpowiedni hardware.

KLAWIATURA

Kursory góra/dół - przyspieszanie/hamowanie
Kursory lewo/prawo skręty
Ctrl+kursor do góry - wsteczny
R - powrót samochodu na trasę
C - zmiana kamer, 1-6 - poszczególne kamery
M - tylne lusterko
G - włączanie/wyłączanie wskaźników

REAL WAR
AIR LAND SEA

Czołem żołnierze i militaryści wszelakiej maści! Już zapewne zdążyliście zainstalować i odpalić demo gry „REAL WAR" z naszego krążka. Śpieszę zatem pokrótce opo-



Te piękne niszczyciele prawdopodobnie pójdą na dno. Cóż, tak zaprojektowano jedną z misji.

wiedzieć Wam, co to za diabeł. Gra należy do gatunku RTS, co właściwie jest dziś tak powszechne jak śnieg zimą. Ciekawa jest historia powstania tej gry, za którą stoją fachowcy z grupy OSI Incorporated. Otóż trzeba Wam wiedzieć, że wsławili się oni produkcją wojskowego symulatora pola walki, znanego pod nazwą Joint Force. Obecnie korzysta z niego armia Stanów Zjednoczonych, stosując go przy szkoleniach przyszłych dowódców swoich oddziałów (Marines, Air Force, Special Ops i inne). Ponieważ autorzy poważnego symulatora, jakim jest Joint Force uznali, że trzeba niewielkiego nakładu pracy, aby przystosować go do komputerów klasy PC, a można osiągnąć w ten sposób spore korzyści materialne, wcielili swój pomysł w życie. Tak właśnie narodziła się gra REAL WAR. Akcja toczy się w niedalekiej przyszłości (rok 2007), a walczymy z licznymi grupami terrorystycznymi, które uwiły sobie gniazdka na całym świecie. Do dyspozycji gracza oddano dwie kampanie, po 12 misji każda. Możemy w nich dowodzić siłami US Forces i terrorystyczną organizacją I.L.A Forces. Dodatkowo mamy szansę sprawdzić się w licznych misjach dla jednej osoby lub w konfrontacji z przyjaciółmi w trybie multiplayer za pośrednictwem sieci lokalnej lub Internetu.

Premiera: Już jest • **Cena:** 99.90 • **Wymagania:** Windows 95/98/ME/XP/2000, DirectX 8.0, Pentium II - 333 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8MB
- **Wydawca:** Simon & Schuster Inc.
- **Producent:** Rival Interactive
- **Dystrybucja:** Lemon Interactive
- **Strona WWW:** www.real-war.com

Ogromną zaletą REAL WAR, która od razu po odpaleniu rzuca się w oczy, jest realizm pola walki (zawdzięczamy go rządowemu pierwowzorowi). Wszystkie występujące w grze jednostki: samoloty, okręty i pojazdy bojowe, zostały przedstawione z licznymi detalami i zachowują się w czasie walki dokładnie tak, jak ma to miejsce w realnych starciach. O realizm zatroszczyła się w tym przypadku specjalna instytucja (FAS), która dbała o to, by F-117 zachowywało się dokładnie tak jak powinno. Takie podejście do sprawy daje graczowi pewność i poczucie, że będzie uczestniczył w konflikcie, który rozgrywa się wprawdzie na ekranie jego komputera, ale posiada wszelkie znamiona autentyzmu. Do dyspozycji każdej ze stron oddano ponad 40 jednostek lądowych, morskich i powietrznych. Mamy tu takie perełki jak M1A1, wspomniane F-117, F-18 czy nie używany jeszcze przez Amerykanów F-22.

Walki toczone w grze są naprawdę dynamiczne, widowiskowe i czasami piekielnie trudne.

Zaczynamy oczywiście od rozbudowy bazy. Co ciekawe, nie wydobywamy żadnych surowców, ale tak jak to ma miejsce w czasie prawdziwych konfliktów, otrzymujemy gotówkę i zaopatrzenie dzięki transportom. Trzeba zatem wybudować kilka lądowisk dla helikopterów i do-



Naloty bombowe to największa frajda w grze. Pamiętaj tylko, aby swoje bombowce posyłać w obstawie innych samolotów.



Lotnisko tętni życiem, samoloty lądują i startują z łoskotem, a potem kołują i odlatują w siną dal.

KLAWIATURA

Sterowanie jak w typowym RTS-ie odbywa się za pomocą myszki (prawy klawisz - zaznacza oddział lub grupę, a potem ponowne kliknięcie wysyła ją we wskazany punkt mapy). Przydatne jest jednak również kilka skrótów klawiaturowych.
Oto niek(tm)óre z nich: C – menu konfiguracji
Shift + kliknięcie lewym klawiszem – zaznacza więcej niż jeden obiekt, A – atak, P – patrol, H – plik pomocy, T – pokaż cele, U – naprawiaj budynek, jednostkę
K – zniszcz wszystkie przyjazne jednostki

JAK GRAĆ?

Demo oferuje do rozegrania trzy misje. Dwie z nich (Safe Haven i Crossbow) zawarte są w kampanii dla strony amerykańskiej. Trzecia misja (Thousand Acres) dostępna jest w trybie skirmish i umożliwia opowiedzenie się po jednej ze stron (US Forces lub I.L.A Forces). Zanim jednak przystąpisz do rozgrywki, warto abyś ustawił kilka opcji, które nie wiedzieć czemu zostały wyłączone. Wejdź zatem w dział Options. Po pierwsze dobrze jest zmienić rozdzielczość na nieco większą (dostępne trzy tryby: 640, 800, 1024). Proponuję tę środkową, bo w wyższej gra staje się nieczytelna. Włącz również akcelerację sprzętową (jeśli oczywiście masz kartę, która ją obsługuje), a wszystko będzie działać lepiej (opcja: 3D Acceleration). Warto również włączyć fale oceaniczne (Ocean Waves), co wzbogaci grafikę. Pozostałe opcje zostaw tak jak są.



Teraz pora na strategię: należy bezwzględnie zapoznać się z zamieszczonym w demie samouczkiem (Tutorial). Autorzy pokazali tam, w jaki sposób obsługiwać grę. Po przystąpieniu do każdej z misji powinieneś najpierw zająć się rozbudową bazy i wystawieniem najpotrzebniejszych budynków. Należą do nich: generato-

brze strzec, gdyż ich zniszczenie pociągnie za sobą naszą klęskę. Gdy zdecydujemy się już na strategię działania i odpowiedni dobór oddziałów, tworzymy armię. Interfejs został tak zaprojektowany, że choć jednostki są niewielkich rozmiarów (można zresztą oddalać i przybliżać pole walki), to pozwala nimi spokojnie dowodzić. Wszystko, czym dysponujemy, zostało podzielone na klasy. Mamy zatem klasę budynków, pojazdów lądowych, samolotów, okrętów, jednostek specjalnych i żołnierzy. Możemy oczywiście, jak w każdej grze tego typu, zaznaczać jednostki na ekranie głównym, ale także skorzystać z interfejsu i wspomnianych klas, co w ferworze walki może się o wiele lepiej sprawdzić. Starcia wyglądają bardzo widowiskowo, a to już zasługa niezłej oprawy graficznej. Trafione pojazdy eksplodują i rozpadają się na wiele elementów, które fruną potem przez kilka sekund w powietrzu, aż spadną na ziemię. Taki lecący rzęch jest groźny dla pobliskich oddziałów i budynków. Może zabić żołnierzy lub podpalić bazę. Ten element został znakomicie dopracowany i sprawia, że grając chce się również podziwiać widoki, a nie tylko wygrywać za wszelką cenę. Również oprawa muzyczna jest ciekawie dobrana i podkreśla w odpowiedni sposób militarny charakter gry. Posłuchajcie tylko odpraw i wydzierającego się na nas dowódcy. Ogólnie rzecz ujmując gra REAL WAR to udany produkt, ale ma też kilka niedociągnięć. Jednostki potrafią się blokować, a często wybierają dłuższą drogę do wskazanego celu. Można się jednak do tego przyzwyczaić, a gra się w REAL WAR naprawdę miło. Trzeba mieć tylko sporo czasu, bo niektóre misje są bardzo długie i ciężkie. Ach ten realizm!


Wybuchy i akty zniszczenia zostały przygotowane znakomicie. Wygląda to pięknie np. w przypadku pikujących samolotów.


Jedzie sobie drogą ciężarówka, ale natyka się na silny opór i hyc...


...wylatuje w powietrze jak piłka.


Naloty bombowe to największa frajda w grze. Pamiętaj tylko, aby swoje bombowce posyłać w obstawie innych samolotów.


Ten teren został zaminowany po najdrobniejsze ziarnko piasku. Tędy nawet mysz się nie prześlizgnie.

EKRAN GRY

1. Menu – umożliwia dostęp do podstawowych opcji programu (Load, Save, Options, Exit itp.).
2. Pasek stanu kasy – pokazuje jaką dysponujesz gotówką.
3. Pasek poziomu energii – pokazuje jak przedstawia się zasilanie bazy (czerwony – trzeba budować więcej generatorów, niebieski – wszystko jest OK!).
4. Mini Mapa – dzięki niej wiesz co się dzieje w okolicy, możesz się też szybciej przemieszczać.
5. Panel wyboru jednostek – podzielony na klasy: Land, Sea, Air, Spec, Buildings. Pozwala Ci w prosty sposób wybierać posiadane jednostki.
6. Panel informacyjno-techniczny – tu możesz dowiedzieć się czegoś więcej o zaznaczonym obiekcie lub zadysponować wznoszenie budynków czy jednostek.
7. Przycisk chowania interfejsu – ukrywa interfejs w dolnej krawędzi ekranu.
8. Ekran gry – tu rozgrywa się cała akcja.




Baza w pełnej krasie. Na pierwszym planie kwatera główna, po lewej helikopter zaopatrzeniowy.

PORADY

Pamiętaj o kilku ważnych kwestiach: 1. Broń budynków zaopatrzenia. 2. Broń generatorów prądu. 3. Nigdy nie wysyłaj do walki małej armii – lepiej, aby drogie pojazdy nie ginęły na marne. 4. Zaznaczaj większe grupy swoich pojazdów i każ im atakować jeden cel - szybciej go zniszczysz. 5. Wykorzystuj funkcję Patrol. Pozwoli uniknąć niespodziewanych gości w Twojej bazie.

ry napięcia (power generators) - musi ich być kilka, żeby baza mogła funkcjonować, centra zaopatrzenia (suplly depots) – na których będą lądowały helikoptery dostarczające fundusze – masz możliwość zbudowania ograniczonej ilości centrów (2-3 w zależności od misji). Wybuduj wszystkie, a kasa będzie spływać szybciej. W kolejnym rzucie wybuduj lądowe centrum dowodzenia (land command center). Dzięki temu będziesz mógł postawić baraki (barracs) i centrum budowy pojazdów (vehicle yard), a to z kolei pozwoli ci produkować piechotę i pojazdy. Potem możesz zbudować powietrzne centrum dowodzenia (air command center) i wodne (sea command center), jeśli zajdzie taka potrzeba. Jak się zapewne domyślasz, da Ci to możliwość produkowania odpowiednio samolotów i okrętów. Jeśli chodzi o produkcję jednostek, to powinieneś się skupić na tych lepszych. Nie zawracaj sobie za bardzo głowy piechotą. Lepiej wybudować silne zgrupowania czołgów i bombowców, a one z powodzeniem załatwią sprawę. Taka taktyka sprawdza się w większości przypadków. Nie ma nic wspanialszego niż naloty dywanowe na bazę przeciwnika.



W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" umieściliśmy zapowiedź tej gry, a w tym mamy już jej demo. Pozwala ono rozegrać fragment misji dla pojedynczego gracza i zabawić się trochę w trybie Glasshouse, na specjalnie spreparowanej w tym celu planszy. Demo nie jest może najdłuższe, ale pozwala zapoznać się z największymi atutami Red Faction. Zanim jednak do owych atutów przejdziemy należy się kilka słów przypomnienia. Red Faction to rasowej klasy gra FPP, która pod pewnymi względami mogłaby z powodzeniem konkurować ze słynnym Maxem Payne (szczegółowy opis i demo znajdziecie w poprzednim numerze „Gier Komputerowych"). Akcja rozgrywa się w odległej przyszłości i umiejscowiona została na Marsie – planecie tajemniczej i bardzo lubianej przez autorów gier komputerowych. W czasie, w którym toczy się gra Mars jest już od dawna zasiedlony i stanowi, ze względu na swe bogactwa naturalne, nieocenione pole dla wszelkiego rodzaju działalności handlowo-wydobywczej. Jedna z korporacji, zwana Ultor, pozyskała na własność prawa do wydobycia pierwiastka zwanego noachit, jak również do trwałej eksploatacji wszelkich złóż dostępnych na planecie. Firma zatroszczyła się o tanią siłę roboczą, w postaci robotników przybywających na Marsa z Ziemi. Ci biedni ludzie, zwabieni wizję lepszego życia nie mogli jednak przypuszczać, że na Marsie czeka na nich ból, trud i nierzadko śmierć. Ultor bowiem hołduje zasadzie, aby wydobycie przeprowadzać jak najmniejszym kosztem przy jak najmniejszej ilości rąk, za to z jak największym efektem. Życie w kompleksie korporacyjnym jest zatem nie lada wyzwaniem, bowiem strażnicy pilnujący pracujących górników mogą stosować wobec nich przemoc i samu stanowić prawo. Taka sytuacja nie może jednak trwać w nieskończoność. Wybucha bunt i pojawia się organizacja, zwana Eos, która namawia górników do wstąpienia w jej szeregi i walki z Ultorem. Chcąc, nie chcąc gracz również zostaje wciągnięty w przybierający na sile konflikt. No właśnie – a kim ty jesteś graczu? Nazywasz się Parker i jesteś jednym z tych nieszczęśliwych biedaków, którzy muszą ciężko pracować na dobre życie właścicieli korporacji Ultor. Nie trzeba dodawać, że sam niewiele z tego masz. Ot kilka bąbli na rękach od ciężkiej pracy i sińców na plecach od uderzeń pałki strażników. Któregoś dnia jednak – nie mogłeś zdzierżyć. Gdy strażnik zarąbał na twoich oczach jednego z górników postanowiłeś samemu wymierzyć sprawiedliwość. Chwyciłeś za broń i tak... wszedłeś w konflikt z prawem panującym w korporacji. Twoje zadanie polegać będzie po pierwsze na tym, aby przetrwać, po drugie na tym, aby dostać się w szeregi Eos i zniszczyć korporację Ultor.

RED FA

Premiera: Już jest • **Cena:** 49.00 • **Wymagania:** Windows 95/98/ME, DirectX 8, Pentium II, K6-2 400 Mhz, karta graficzna 3D 8 MB, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, 155 MB miejsca na HD, karta muzyczna

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Volition
- **Dystrybucja:** LEM
- **Strona WWW:** www.redfaction.com

Tak pokrótce przedstawia się historia Red Faction, a teraz pora na mięsko. Gra prezentuje się znakomicie pod wieloma względami i ze wszechmiar godna jest polecenia wielbicielom gatunku FPP i nie tylko im zresztą. Po pierwsze posiada interesującą fabułę, po drugie jest dostępna w języku polskim, po trzecie zaś ma rewelacyjny system graficzny Geo-Mod (o nim przeczytasz w stosownej ramce), a po czwarte w końcu ma to co tygrysy lubią najbardziej: dużą grywalność. To prawda, że jest to kolejny FPP, w którym idziesz do przodu i rozwalasz kolejnych wrogów, ale odbywa się to z dużą gracją i na ciekawym tle. Do dyspozycji masz kilkanaście niezwykle użytecznych narzędzi zagłady, począwszy od ręcznej pałki, poprzez 12mm pistolet, pistolet maszynowy, strzelbę automatyczną, karabin szturmowy o snajperce, ładunkach wybuchowych, granatach, miotaczu płomieniu czy wyrzutni rakiet nie wspominając. Wszystkie te bronie możesz używać na dwa sposoby co właściwie podwaja ich liczbę. W sumie broni jest 15 – a to naprawdę sporo jak na FPP. Na szczęście autorzy nie poprzestali na tym. Do twojej dyspozycji oddano również pięć różnorodnych pojazdów, które pozwolą ci nieźle pohulać po krętych tunelach kopalni albo co lepsze samemu je podrążyć. Mamy zatem Uniwersalny pojazd terenowy, Transporter opancerzony, Kombajn górniczy, Łódź podwodną i Myśliwiec. Przyznać należy, że zbiór choć nieliczny, to jednak robi wrażenie. Skoro jesteśmy już przy broniach i pojazdach warto by

EKRAN GRY

1. Wskaźnik zużycia pancerza i poziomu zdrowia. Uważaj aby ten drugi nie spadł do zera, bo oznacza to, że nie żyjesz.
2. Wskaźnik ilości naboi. Pierwsza cyfra pokazuje ile masz kulek w magazynku, druga ile ogólnie na stanie.
3. Celownik. Dzięki niemu może nie spudłujesz.
4. Ręka z bronią. Dzięki niej widzisz czym aktualnie strzelasz ;)



GEO-MOD

Geo-Mod to specjalna technologia wspierająca silnik graficzny gry, która została stworzona po to, aby dać graczom więcej swobody w, skostniałym zazwyczaj, świecie gry. Pozwala ona dowolnie modyfikować teren przy pomocy ładunków wybuchowych lub broni o dużej sile ognia. Oznacza to mniej więcej tyle, że można z powodzeniem drążyć w ścianach kilometrowe (dosłownie!) tunele strzelając do nich np. z wyrzutni rakiet. To samo tyczy się zresztą drzwi, mostów, sufitów i podłóg – a mówiąc najogólniej: prawie wszystkich elementów składających się na środowisko gry. Nieocenioną pomoc mogą mieć z tej technologii gracze w trybie multi. Wyobraźcie sobie: zamiast podążać ustaloną przez autorów drogą do bazy wroga – wydrążę sobie tunel i zaskoczę przeciwnika. Jeśli chcecie przetestować ów niewiarygodny (acz prawdziwy!) tryb, proponuję odpalić Glasshouse (znajduje się w Extras) w demie zamieszczonym na naszym CD. Jest to specjalnie spreparowane pomieszczenie w którym znajdziecie wyrzutnie i parę innych pukawek. Ale i tak najbardziej spodoba Wam się wyrzutnia i strzelanie do ścian i podłóg.
Miłej demolki!

poświęcić słowo na samą walkę. Jest ona w sumie dość typowa, chociaż przeciwnicy wykazują się dużym sprytem i sztuczną inteligencją. Starają się nie wchodzić ci pod lufę, kluczą i skaczą, próbując cię dopaść, biegają dość szybko, a jak trzeba czekają w ukryciu przygotowując zasadzkę. No – poza tym starają się zawsze być w większej grupie.

Gra wygląda sympatycznie. Pomieszczenia zostały sensownie zaprojektowane, a ich wykonanie nie odbiega od dzisiejszych standardów. Również bohaterowie i pojazdy zostały wykonane z należytą precyzją i sprawiają pozytywne wrażenie. Gra jest dzięki temu szybka, dynamiczna i aż miło się w nią pogrążyć i grać przez kilka nocy... Czego wszystkim górnikom i sobie życzę.

Po odpaleniu i ustawieniu opcji zgłosi się niejaki Hendrix i powie Ci, że będzie się starał nawiązać kontakt z rebeliantami i da znać jak to zrobi. Tymczasem jednak pozostawi Cię samemu sobie. Zaczynasz w śluzie, przed wejściem do baraków. Za drzwiami przechadza się paru strażników. Poczekaj aż kroki nieco ucichną i wyjdź ostrożnie na korytarz. Gdy zauważy Cię strażnik z góry, załatw go i zabierz jego broń. Zmień 12 mm pistolet na automatyczny Shotgun, który zabrałeś. W celi po prawej stronie załatw kolejnego strażnika i podnieś zbroję. Przyda się. W drugiej celi (też po prawej) znajdziesz drugą.

Po lewej stronie, za pierwszymi drzwiami są szalety i prysznice. Załatw dwóch czających się tam jak mamuty strażników i pobierz apteczkę. Wróć na korytarz i skieruj się przez drzwi z wizerunkiem słońca. Na pierwszym piętrze zabij gościa za drzwiami i weź apteczkę. Na drugim piętrze wejdź w drzwi po lewej stronie. Będziesz mógł tutaj narobić trochę dymu. Dostań się do pomieszczenia po środku i podejdź do stojącego w rogu działa. Teraz bez obaw możesz strzelać do strażników. Po całej zabawie przetrząśnij skrzynie walające się na podłodze. Znajdziesz tam parę apteczek i trochę amunicji. Wróć teraz na dół do korytarza, w którym zacząłeś i przejdź przez drzwi obok których jest napis „Cafeteria". Po lewej stronie stoi karabin maszynowy. Znowu możesz bez obaw urządzić małą jatkę. Strażnicy będą padali jak muchy. W pierwszych drzwiach po prawej stronie jest więzień. Wypuść go, używając karty, którą znajdziesz na stole. Gdy wybiegniecie na korytarz, nowego więźnia prawdopodobnie zastrzelą strażnicy, ale nic to. Zrobiłeś przecież dobry uczynek. Skieruj się do „Cafeterii". Gdy tam wejdziesz zobaczysz kilku strażników, którzy leją gości w czerwonych kombinezonach. Naucz ich kto tu rządzi. Przejdź do kolejnego pomieszczenia. Znajduje się tam kanał wentylacyjny. Wskocz w niego i podążaj tak jak droga. Przy wyjściu z kanału zestrzel kamerę, która jest po lewej stronie. Zeskocz na dół i wejdź w śluzę po prawej. Idź tak jak droga i na zakręcie zastrzel strażnika. Na końcu korytarza znajdziesz drabinę. Wejdź po niej przejdź przez kolejną śluzę do pomieszczenia z wodą. Ucisz gościa piętro wyżej i rozpocznij wspinaczkę po trzeszczącej windzie.

Zeskocz na platformę i przejdź do drugiego szybu windowego. Znowu wspinaj się w górę. Wskocz do oświetlonej sali i zabij 2 strażników, którzy się tam kręcą. Teraz korytarzem przed siebie. Drzwi z napisem L-2 otwiera się z pomieszczenia na górze, po lewej. Zabij strażnika i wciśnij przycisk na konsoli. Za drzwiami L-2 zabij gościa przy barykadzie i odbierz mu karabin szturmowy (assault rifle). Za następnymi drzwiami będzie gorąco więc się przyda. Zestrzel strażnika z góry i paru innych, którzy znajdują się w przestronnym pomieszczeniu. Nie zabijaj medyka, bo może cię trochę podleczyć. Skieruj się schodami po lewej do góry i w prawo. Przechodź kolejne drzwi, aż dojdziesz do brązowego pomieszczenia z napisem ULTOR na ścianie. Uważaj – po prawej za winklem jest karabin maszynowy. Musisz go przejąć. Rozwal strażników, którzy się zbiegną i idź dalej aż dojdziesz do windy. Pojedź nią na górę. Możesz się poleczyć w znajdującym się nieopodal ambulatorium. Potem skręć w lewo i idź korytarzem w dół. Właśnie skończyłeś demo.

ACTION™



Robienie dziur w ścianach i podłogach to naprawdę ogromna frajda. Można dzięki temu utorować sobie nowe przejście.



Po serii oddanej w szybę zobaczymy taki widok i usłyszymy trzask tłuczonego szkła. Robi wrażenie!



Medyk to ma fajne życie. Chodzi sobie z kąta w kąt i czasami przyssa się ze strzykawką do pacjenta.

KLAWIATURA

W, S, A, D – kierunki ruchu
Mysz – sterowanie kierunkiem marszu
Lewy przycisk myszy – strzał pierwszego typu
Prawy przycisk myszy – strzał drugiego typu
R- przeładowanie broni, 1, 2, 3, 4 – wybór klasy broni
Enter – użycie przedmiotu
lub interakcja ze środowiskiem
Esc – wyjście do menu, P – pauza

STRONGHOLD

Witajcie wielbiciele strategii, warownych zamków i zakutych w zbroję rycerzy. Na naszym CD zamieściliśmy demo gry „Stronghold" (Twierdza), która przenosi gracza w czasy głębokiego średniowiecza, w których liczyły się honor, męstwo i odwaga. Autorzy gry pracowali wcześniej przy takich hitach jak: „Lords of the Realm 2", „Caesar 3" czy „Faraon" – ten fakt jest już znakomitą rekomendacją dla „Stronghold". A o co chodzi w tej grze? Podstawowym zadaniem będzie zbudowanie i obrona zamku warownego, a potem podbój okolicznych twierdz i miast. Autorzy zachwalają swoje dzieło jako połączenie dynamicznej akcji znanej z RTS-ów, z rozbudową miejską, spotykaną w grach simo-podobnych oraz z dużą domieszką aspektów gospodarczych i ekonomicznych. Fakt. „Stronghold'a" przygotowano z niemałym rozmachem i to zarówno jeśli chodzi o mechanikę gry, jak i o jej walory graficzno-dźwiękowe. Czas i miejsce akcji zostały ściśle określone. Znajdujesz się w średniowiecznej Anglii zaraz po przegranej przez wyspiarzy bitwie pod Hastings (rok 1066, triumfował wówczas Wilhelm Zdobywca z dalekiej Normandii). Zabawa potrwa aż do początku XV wieku, a w tym czasie czeka na Ciebie dużo atrakcji. Przez całe średniowiecze – okres wojen i podbojów – jak wiadomo dużo się zmieniało na europejskiej mapie i we wszystkich tych ruchach przyjdzie Ci uczestniczyć. Aby jak najdoskonalej wypełnić swoje misje i zadania, będziesz musiał wybudować warowny zamek i otoczyć go murem, a potem zadbać o odpowiedni rozwój osady, która przysporzy Ci ludzi, zwierząt, płodów rolnych, surowców, a w efekcie brzęczących monet, ponieważ to za nie będziesz mógł wystawić armię zdolną pokonać licznych wrogów. W grze „Stronghold" podstawowe, ale nie jedyne, zadanie – co zresztą świetnie widać po odpaleniu dema – to obrona zamku, atakowanego przez liczne zastępy wrogów. Na szczęście do Twojej dyspozycji oddano liczne narzędzia zagłady, którymi będziesz mógł razić co śmielszych wojów przeciwnych drużyn. Po pierwsze można otoczyć zamek potężnymi murami, fosą, zamontować różnego typu bramy i zwodzone mosty, wykopać wilcze doły i wypełnić je gorącym olejem, a dodatkowo postawić różnego typu wieże, na których zgromadzisz maszyny wojenne i wojsko. Przyznać należy, że pomysłowość autorów okazała się w tym aspekcie wielka. Jeśli zaś chodzi o wojaków, to po zbudowaniu odpowiednich struktur będziesz mógł powołać liczne zastępy pikinierów, łuczników, kuszników, rycerzy, jazdę, mnichów (jednostki ogarnięte religijnym szałem) czy saperów (potrafią robić podkopy pod wrogimi machinami i niszczyć je). Poza tym będziesz mógł tworzyć różnego typu maszyny oblężnicze i obronne np.: balisty, tarany, katapulty, wieże oblężnicze, przenośne tarcze czy mangonele. Rzecz jasna dla każdego typu wojowników musisz mieć odpowiednią broń, którą również sam wyprodukujesz, jeśli zatroszczysz się o odpowiednią ilość złota i warsztaty. Na wystawienie armii, obronę swoich włości i atak na wroga będziesz potrzebował jedzenia, pieniędzy i surowców. Z łatwością przekształcisz wieśniaków z zamku w drwali, myśliwych, hodowców bydła, mleczarzy, sadowników, kowali, płatnerzy itp. Oni zatroszczą się o dobrobyt Twojego zamku, a Ty w zamian zapewnisz im bezpieczeństwo. Gdy Twoje państewko będzie już jako tako funkcjonować, przyjdzie Ci odpierać ataki wrogów. Wojownicy sterowani przez komputer dowodzą czterema wielkimi armiami, a sami zwą się Wilk, Szczur, Świnia i Wąż (dziwnie to nieco...). Spodziewaj się, że zaatakują Twój zamek w najmniej oczekiwanym momencie, najadą chmarą wojów wraz z machinami oblężniczymi i zapałem do walki. Będą palić Twoje budowle, jeśli wybudowałeś je poza murami zamku, zabijać ludzi i strzelać do Twoich murów. Okażą się nawet na tyle chytrzy, że postarają się o zakopanie fosy czy wywołanie zarazy w Twoim zamku. Ty oczywiście możesz odwdzięczyć im się pięknym za nadobne, wylewając na ich głowy gorący olej, przeszywając gradem strzał i kartaczy. Faktem jest, że walki zrealizowano z dużym rozmachem i dbałością o szczegóły. Dysponując mniej liczną załogą, po zamknięciu bram będziesz w stanie odeprzeć atak silniejszego przeciwnika, którego zmusisz tym samym do krążenia pod murami. Niech Cię jednak nie zwiodą pozorne zwycięstwa. Wróg stosuje uniki i podstępy, wycofując często swoje armie i powracając z liczniejszymi zastępami. Czasem planuje również atak na konkretne budowle czy miejsca i stara się np. zakopać fosę. Niezwykle istotną sprawą, jest zapewnienie sobie odpowiedniej popularności. Twoi poddani muszą Cię lubić i szanować, aby potem dzielnie bić się w Twojej obronie. Będziesz więc władny ustalać podatki, wydzielać racje żywnościowe, budować obiekty religijnego kultu czy gospody, a wszystko po to, by ludzie Cię kochali i chętnie przybywali do Twego zamku. Pamiętaj jednak, że budując za dużo gospod i budynków rekreacyjnych, możesz rozpić swoich ludzi i przegiąć w drugą stronę. Staną się leniwi i nieskorzy do pracy, o służbie już nie wspominając.

Pora teraz zająć się kwestiami wizualno-graficznymi. Jednym słowem można stwierdzić, że gra kolorowa, barwna i urozmaicona muzycznie, jest miła dla oka



Po mapie w wielu miejscach biegają całe stada zwierząt, na które dzielnie polują Twoi myśliwi.



Gra „Stronghold" da Ci możliwość stania się panem na zamku i włościach. Będziesz mógł wznosić warowne twierdze i bronić ich. Jak na filmach...



Czerwone kółka oznaczają , że warsztat nie jest zamieszkany. Albo zaraz ktoś przyjdzie, albo masz za mało ludzi. Wybuduj zatem więcej chat.

JAK GRAĆ?

Misja 1

Zadanie: Powiększ zasoby zamkowe i zwiększ produkcję żywności. Potem skup się na jednostkach militarnych. Odeprzyj ataki przeciwników.

Wskazówki:

- Budując fabrykę broni blisko magazynu i zbrojowni, zwiększysz szybkość produkowania broni.
- Rozmieść pikinierów w miejscach, w których obawiasz się uderzenia wroga np. przy pastwiskach.
- Rozmieść rozsądnie swoich łuczników na murach, tak aby mieli duże pole rażenia.

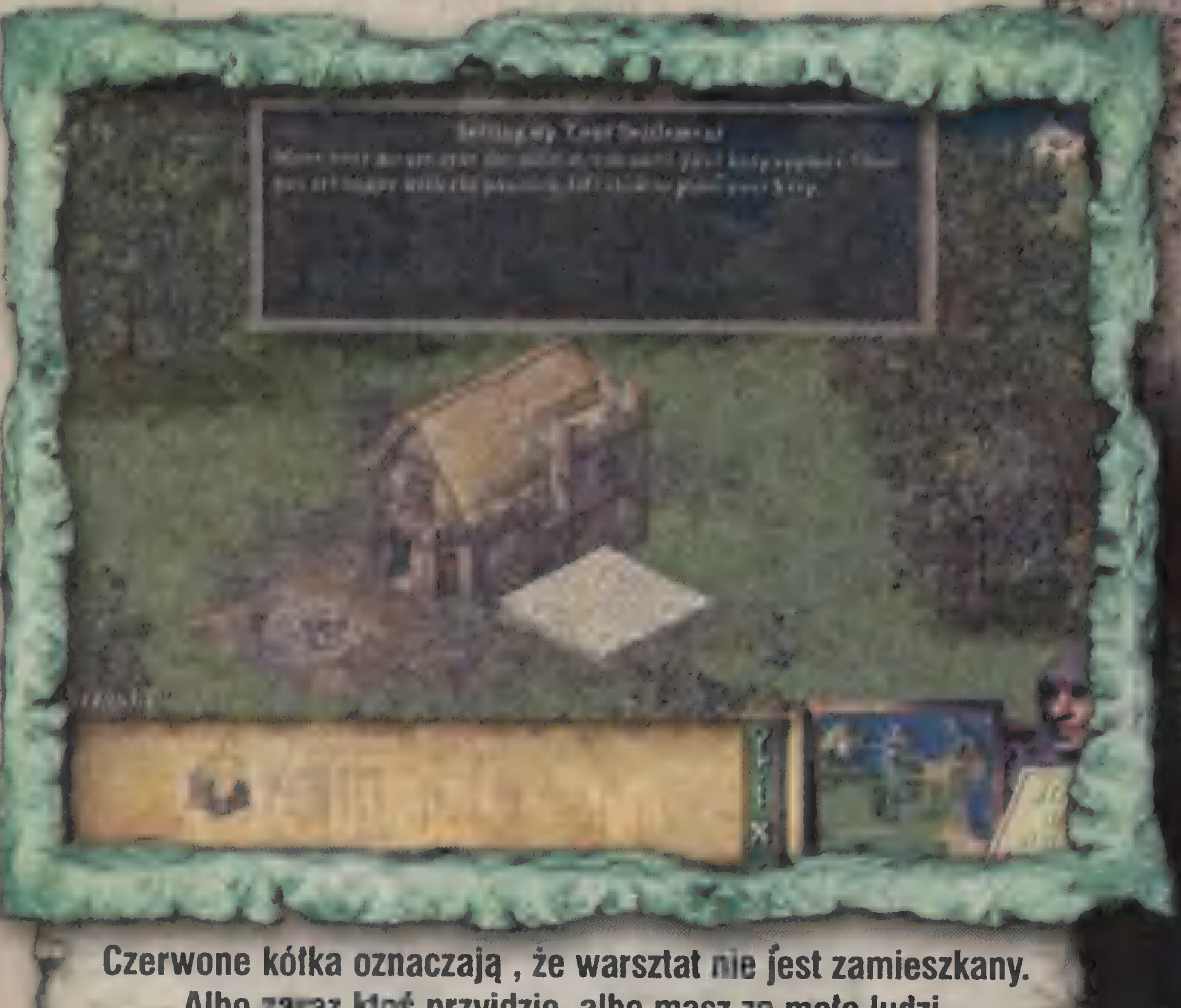
Twój zamek znajduje się mniej więcej pośrodku mapy. Masz trochę miejsca do zagospodarowania wewnątrz murów, ale nie postawisz tu wszystkich budowli. Część trzeba będzie wybudować poza murami miasta. Niech to będą pastwiska. Wybuduj 3-5, co zwiększy szybkość pozyskiwania żywności. Nie zapomnij też o kilku chatkach dla drwali (postaw je blisko lasów) i domach dla mieszkańców miasta (to zwiększy liczbę ludzi w mieście). W obrębie murów wybuduj zbrojownię (Armory), Fletchers Wokshop i Poleturners Workshop. Ci ostatni zajmą się produkcją łuków i pik. Skup się głównie na powoływaniu łuczników i obsadzaj nimi mury. Pikinierów możesz wysłać do obrony pastwisk i chat myśliwych, ale pamiętaj, że prawdopodobnie zginą. Wróg uderzy dość szybko i przybędzie z południowego zachodu. Będzie atakował trzema wielkimi

Premiera: Już jest • **Cena:** 99/129 zł Złota Edycja • **Wymagania:** Win 9x, PII 300 MHz, 64 MB RAM, 105 MB HD 4MB karta graficzna zgodna z DirectX 7.0
• **Wydawca:** Take 2 / GOD Games
• **Producent:** Firefly Studios
• **Dystrybucja:** Play It
• **Strona WWW:** www.playit.com.pl

i ucha. Po planszy biegają żywe zwierzątka, w zagrodach pasą się krowy, a cała ta menażeria wydaje charakterystyczne dla siebie odgłosy. Sad jabłkowy obsypuje się najpierw białym kwieciem, potem wydaje czerwony plon w postaci owoców, które mienią się w promieniach słońca. Wszystkie drzewka dostojnie kołyszą się na wietrze, a woda miarowo płynie w strumieniach. Również animacje poszczególnych czynności wykonywanych przez postacie są bardzo dopieszczone. Drwal wychodzi z chatki, przeciąga się i pręży muskuły, po czym przystępuje do wyrębu. Sadownik zrywa dojrzałe jabłka do kosza, a mleczarz doi krowę. Również walka i oblężenia warowni prezentują się nad wyraz okazale. Z murów i w ich kierunku leci grad strzał i płonących pocisków, trafieni wojacy padają na kolana i zastygają w bryzgach krwi, pociski czynią wyłomy w murach, a maszyny oblężnicze hulają aż miło. Wszystkiemu towarzyszy odpowiednia oprawa muzyczna i znakomicie dobrane dźwięki, charakterystyczne dla każdej z czynności. „Stronghold", podobnie jak kiedyś „The Settlers", jest małą perełką, na którą aż przyjemnie popatrzeć.
Aby uatrakcyjnić zabawę w „Stronghold", autorzy przygotowali kampanię składającą się z 21 misji, dorzucili kilkanaście pojedynczych scenariuszy, w których będzie można uczestniczyć w historycznych szturmach i oblężeniach, a ponadto całość okrasili trybem multi (może się w nim bić ośmiu graczy). Gdyby i tego było komuś mało, może skorzystać z edytora map i scenariuszy, i samemu pokusić się o stworzenie tętniącej akcją gry.
W demie masz możliwość rozegrania krótkiego Tutorialu, dzięki któremu zapoznasz się z najważniejszymi elementami gry. Potem można zakosztować jednej z dwóch dostępnych misji o nieco odmiennym charakterze.
Dodatkowo, po kliknięciu prawą myszką na dowolnym miejscu mapy zobaczysz czteroelementowy panel (snap 004.jpg). Idąc od godziny dwunastej zgodnie ze wskazówkami zegara, ikony te oznaczają: kompas – pozwala Ci przestawiać mapę i oglądać ją od innej strony; lupa – pozwala Ci powiększać i zmniejszać przybliżenie (2 tryby); ikona ukrycia budowli - po jej naciśnięciu wszystkie budowle i drzewa znikną na chwilę z mapy, a ekran stanie się bardziej czytelny; ikona ukrycia interfejsu - po jej naciśnięciu zniknie interfejs, a widok stanie się większy.



W demie możemy wystawiać oddziały złożone z łuczników i pikinierów. W pełnej wersji będzie więcej wojska.



Czerwone kółka oznaczają , że warsztat nie jest zamieszkany. Albo zaraz ktoś przyjdzie, albo masz za mało ludzi. Wybuduj zatem więcej chat.



EKRAN GRY

1. Pole główne gry – tu obserwujesz całą akcję, wznosisz budowle i zarządzasz oddziałami.
2. Pasek wyboru budowli – w zależności od tego co wybierzesz z menu, zobaczysz wizerunki budowli, na które możesz kliknąć, a następnie je wybudować.
3. Menu wyboru budowli – znajdziesz tu sześć kategorii, a w każdej z nich dużą ilość budowli i konstrukcji. Są to: budynki zamkowe, budowle przemysłowe, budynki farmerskie, miejskie, wojskowe i przetwórstwa żywności.
4. Pasek opcji – możesz wejść tędy do menu, przeczytać jeszcze raz zadania misji albo usunąć którąś z budowli.
5. Mini mapka – umożliwia Ci obserwację terenu, a także ekspresowy dostęp do każdego obszaru.
6. Księga – zawiera pożyteczne zestawienia i statystyki dotyczące m. in. wojska, religii, popularności przyrostu ludności itp.

falami. Za każdym razem powinieneś zamykać bramy zamku, nawet za cenę pozostawionych na zewnątrz ludzi i zwierząt. Po podniesieniu mostów szyj do przeciwnika strzałami z murów i atakuj go przy pomocy mangoneli, która znajduje się na jednej z wierz zamku.

Misja 2

Zadanie: Wyprodukuj dla króla konieczną ilość mieczy i łuków (jest ona różna w zależności od poziomu trudności, jaki sobie wybierzesz)

Wskazówki:
– Sprzedawaj jabłka i kupuj żelazo na rynku, ale uważaj abyś nie wyczerpał całych zapasów żywności.
– Pamiętaj o dobrym rozplanowaniu budynków, aby drogi do magazynów były jak najkrótsze.

Ta misja jest właściwie prościutka i zasadniczo odmienna od poprzedniej. Przede wszystkim z nikim nie musisz walczyć – jedynie wyprodukować odpowiednią ilość żelastwa w przeciągu określonego czasu (15 minut). Kluczem do sukcesu okaże się dobre postawienie budynków, plantacji jabłek i rynek, na którym kupisz żelazo potrzebne do produkcji broni. Przygotuj się, że krowy pozdychają, a jeden plon jabłek nie będzie się nadawał do spożycia – tak jest zaplanowana ta misja. Gdy zapewnisz sobie dostateczną ilość owoców, udaj się na market i sprzedaj. Postaw domek z producentem łuków i drugi z gościem od mieczy. Resztę zrobią już sami, a Ty będziesz musiał uzbroić się w cierpliwość.

3D Ball of Defiance

Jest rok 895. Rzecz się dzieje w księstwie Highsburg. Panuje w nim Krwawy Lord zwany Czarnym. Ma zwyczaj posyłania niewinnych na śmierć, mordowania całych wiosek wraz ze starcami, dziećmi i niewiastami. Dość powiedzieć, że facet do przyjemniaczków nie należy. Przestraszeni i zatrwożeni o życie swoje i swoich bliskich wieśniacy z okolicznych wsi chwytają za broń i postanawiają zgładzić Krwawego Lorda. Wyruszają zatem na zamek, uzbrojeni w grabie i kosy. Tak pokrótce przedstawia się fabułka tej prostej gry zręcznościowej, w której (co ciekawe) staniesz po stronie Lorda i będziesz miał za zadanie stłumić powstanie. Sterujesz, przy pomocy kursorów, kolczastą kulą, odbijającą się coraz wyżej. Musisz tak celować swoim narzędziem zagłady, aby precyzyjnie trafiać w porozstawianych na platformach wieśniaków. Zabawa choć z pozoru prostacka, jest wciągająca i co najważniejsze wcale niełatwa. Wraz z kolejnymi etapami rośnie poziom trudności i pojawiają się różnorakie przeszkadzajki. Ot, choćby magiczne strzałki, które sprawiają, że kula po zetknięciu z nimi efektownie eksploduje. Przed rozpoczęciem zabawy możesz ustawić poziom krwi pojawiający się w grze (wieśniacy zmiażdżeni kolczatką rozbryzgują się efektownie na wszystkie strony). Do wyboru są trzy poziomy, ale Wy i tak zapewne ustawicie Max. I o to w tym właśnie chodzi :)

KLAWIATURA

Strzałka w prawo - ruch w prawo
Strzałka w lewo - ruch w lewo



- **Wymagania:** Pentium 200, 16 MB RAM, karta graficzna zgodna z DirectX

Asteroid Miner

„Asteroid Mine" to wspaniałe rozwinięcie idei gier spod znaku Asteroids. Dla przypomnienia – w oryginalnym Asteroids chodziło o to, by przy użyciu małego i zwrotnego statku kosmicznego strzelać do lecących ze wszystkich stron meteorytów, które rozwalały się na mniejsze kawałki. Należało przy tym unikać zetknięcia z nimi, bowiem osłabiało to pancerze statku i w efekcie mogło doprowadzić do jego zniszczenia. Autorzy „Asteroid Miner" poszli o krok dalej. Tutaj również trzeba strzelać do meteorytów (tym razem nieruchomych), ale po ich zniszczeniu należy zbierać kluczowe dla gry minerały (złoto, żelazo, diament itp.). Potem można zawinąć na pobliską planetę i sprzedać ładunek, a w zamian za to wyposażyć sobie statek w doskonalszą broń, osłony, nowsze silniki, radar, lasery czy wreszcie naprawić uszkodzenia lub zatankować paliwo. Po dokonaniu pożądanych wyborów można znowu wylecieć w kosmos na poszukiwanie cennych surowców. Przyznać należy, że takie podejście do zabawy czyni ją o niebo atrakcyjniejszą, a gdy dodać jeszcze do tego pojedynki z kierowanymi przez komputer statkami, okaże się że gra jest po prostu znakomita. Radzę spróbować.



- **Wymagania:** 486 66MHz, 8MB RAM

KLAWIATURA

strzałki kierunkowe - sterowanie statkiem kosmicznym
Space - laser, M - rakiety, ESC - wyjście do menu
TAB - pomoc, D - dokowanie na planecie

Ultranium 3D

O grze-klasyku, „Arcanoidzie" słyszał chyba każdy. To kultowy pomysł zrealizowany jeszcze w erze pierwszych maszyn liczących i komputerów ośmiobitowych.



Gra polegała na tym, aby odbijając (przy pomocy niewielkiej platformy poruszanej w poziomie) małą kulkę, rozbijać ścianę składającą się z dużej ilości cegiełek. Jeśli nie mieliście okazji nigdy zagrać w „Arcanioda", to teraz możecie nadrobić zaległości. Gra „Ultranium 3D" to nowe wcielenie „Arcanoida". Chodzi dokładnie o to samo, ale jest bardziej kolorowo i ładniej niż kiedyś. W dalszym ciągu można odbijać kulkę, rozwalać ścianę i zbierać spadające z góry bonusy, które powiększają naszą zdobycz punktową. Po przejściu jednego etapu przechodzimy na kolejny i zaczynamy zabawę z następną ścianą. Gra jest prosta w swych założeniach jak konstrukcja cepa, a zabawy przy niej co niemiara! I co ważne, nie trzeba przy tym zapamiętywać tysięcy klawiszy, czytać opasłych tomów instrukcji i spędzać nocy na nauce grania. Tutaj wystarczy tylko ręka, myszka i odrobina wprawy.

KLAWIATURA

Grę obsługuje się wyłącznie myszką.

- **Wymagania:** Pentium 133, 16 MB RAM

Dragon Castle

W spokojnej krainie Dramanii ludzie i smoki żyją razem w nadzwyczajnej harmonii. Ludzie są mężni i rycerscy, a smoki odważne i silne. Pozwalają ludziom korzystać ze swych grzbietów i wzbijać się z nimi w przestworza. Ty Graczu jesteś rycerzem, dosiadającym jednego z takich rumaków. Któregoś dnia, gdy siedzisz sobie spokojnie w swoim zamku, przybywa emisariusz królewski i przynosi zatrważającą wiadomość. Do granic królestwa zbliża się wroga armia, dosiadająca smoków innego koloru – złych i żądnych krwi. Nie pozostaje nic innego jak stanąć w obronie ojczyzny. Żegnasz ukochaną, wsiadasz na smoka i wyruszasz, by zmierzyć się ze swym przeznaczeniem. Gra „Dragon Castle" to właściwie uproszczony symulator smoka. Siedzisz na swoim „rumaku" (niebieskim lub czerwonym – w zależności od strony, do której się przyłączyłeś) i masz przed sobą ka-



mienną krainę oraz błękitne niebo. Na jego tle widzisz inne latające smoki. Grasz w jednej drużynie z paroma rycerzami (sterowanymi przez komputer). Musicie strzelać do smoków przeciwnego koloru. To wszystko, jeśli chodzi o filozofię tej gry. Nie jest jednak łatwo pokierować smokiem, który lata dość szybko, robić zwroty, celować i jeszcze do tego wszystkiego strzelać. Przygotuj się zatem, że często będziesz wypadał z siodła.

KLAWIATURA

Myszka - sterowanie smokiem
LMB - strzał kulą ognia, X - przyśpieszenie
Z - zwolnienie, F - pociski
A,S - rozglądanie się na boki, Y - zmniejszenie ekranu
U - zwiększenie ekranu

- **Wymagania:** Pentium 60, 16 MB RAM, karta graficzna zgodna z DirectX

intensity XS

„Intensity xs" to najzwyklejsza strzelanina kosmiczna, jakich zapewne wiele widzieliście na automatach w salonach gier. Teraz możecie odpalić ją w domowym zaciszu na własnym pececie. Pilotujesz niewielki statek kosmiczny, który pruje kosmiczne przestrzenie z prędkością bliską prędkości światła. Na jego drodze pojawiają się niezliczone zastępy wrogów, uzbrojony w lasery, pociski i inne tego typu gadżety. Twoje zadanie polega na zniszczeniu jak największej ilości wrogów i dotarciu jak najdalej. Po drodze możesz zbierać liczne bonusy. Wzmocnią one pancerze statku, polepszą jego broń lub dodadzą trochę punktów. Ogólnie gra jest sympatycznie zrobiona i niezwykle wciągająca. Polecamy wielbicielom tego typu strzelanin.



KLAWIATURA

Steruje się myszką.
Ruchy myszki - sterowanie pojazdem
LPM - strzał (gdy będziesz trzymał, będziesz strzelał seriami)
PPM - broń specjalna

- **Wymagania:** 486DX 66, 8 MB RAM

DEMONstar



„Demonstar" to bardzo dynamiczna strzelanina kosmiczna, którą stworzono po to, aby móc się wyżyć. Sterujesz statkiem, lecącym przez otchłań kosmosu, a Twoje zadanie polega na strzelaniu do nadlatujących z przeciwka statków kosmicznych obcej rasy. Sieją one zniszczenie wszędzie tam, gdzie się pojawią. W czasie walki możesz zabierać liczne bonusy, które pojawiają się po zniszczeniu statków wroga. Dają Ci one nowszą, lepszą broń, wzmacniają pancerze lub powodują chwilową niezniszczalność. Na końcu każdego etapu czeka boss - bardzo silny pojazd, do którego musisz zazwyczaj dość długo strzelać, zanim wybuchnie. A gdy już to się stanie, Ty przechodzisz do kolejnego etapu, lecisz dalej i zabijasz nowe hordy wrogów. Na pochwałę zasługuje znakomita grafika, wspaniałe wybuchy i doskonały dźwięk. Fani, znający gry tego typu z automatów, zapewne będą zachwyceni. Pozostali z pewnością polubią „Demonstara" – bo nie sposób go nie lubić.

KLAWIATURA

Player 1 Start – F2, Player 2 Start – F3
Poruszanie – Strzałki kierunkowe
Strzelanie – Ctrl, Mega-Bomba – Space Bar
Koniec misji – Ctrl-Alt-A
Wyjście z gry – Alt-X lub Alt F4

- **Wymagania:** Win95/98, 486, karta graficzna kompatybilna z DirectX, 16 MB RAM, 30 MB HD, DirectX 5.0





Wiele można mówić o tym, czym były kolejne Cywilizacje dla rozwoju gier komputerowych. Tak naprawdę to interesuje nas jednak, co nowego ma do zaoferowania Cywilizacja III. Tak więc, Drodzy Czytelnicy, śpieszę wyjaśnić. Po pierwsze sposób i metody rozgrywki nadal pozostają te same, gra toczy się z podziałem na tury - budujemy miasta prowadzimy wojny, dokonujemy odkryć naukowych, w naszych miastach wznosimy *„cuda świata"*. *To wszystko nie uległo zmia*nie, a zostało dodatkowo doprawione grafiką i muzyką na miarę gry XXI (oj nie brzmi to tak futurystycznie jak kiedyś). Każda z jednostek jest wspaniale animowana, z głośniczków płyną dźwięki, które zmieniają się wraz z okresami historycznymi. Jednym słowem – żyć nie umierać. No dobrze, ktoś mi przerwie, ale to wszystko już było – musieliśmy czekać pięć lat, by dostać ulepszoną grafikę. Właśnie – zmianom uległy szczegóły, a jak wiemy... diabeł leży w szczegółach. Weźmy na przykład kwestię zasobów naturalnych, ot takie żelazo nie występuje wszędzie. Naukowcom udało się, być może w tajemniczy sposób, odkryć sekret jego obróbki. Sam wynalazek na nic się nie przyda naszemu imperium, dopóki nie będzie posiadało stałego dopływu tego surowca, a bez niego nie możemy budować nowoczesnych jednostek. Musimy więc odnaleźć jego złoża i zapewnić do nich stały dostęp. Nadal nie będzie to wystarczające, gdyż jednostki będziemy mogli wznosić tylko w mieście, które jest połączone z kopalnią. Logicznym jest więc rozwijanie infrastruktury dróg państwa. Mała rzecz, a drastycznie wpływa na zmianę rozgrywki – zwiększeniu ulega rola handlu pomiędzy cywilizacjami. Przykładowo jesteśmy w posiadaniu jedynych na kontynencie stad koni (to także „surowiec strategiczny"). Inne cywilizacje by się rozwijać militarnie, słono zapłacą za nasz cenny towar – złotem, technologią, sojuszami. Należy *jednak pamiętać, że źródła surowców ulegają wyczer*paniu bądź też pojawiają się nowe technologie, czyniące niektóre surowce zbędnymi (kto potrzebuje w wojsku koni w dobie czołgów?). Co ciekawe, źródła surowców pojawiają się na mapie dopiero wtedy, gdy nasi naukowcy odnajdą określoną technologię. To też w znaczący sposób wpływa na rozgrywkę – nagle w ciągu jednego roku wzrasta znacznie rola jakiegoś zapomnianego zakątka naszego imperium. Zmienia się również sposób prowadzenia wojen.



ZAPOWIEDZI

AGENT GLINIARZ

Wydawca: Manta
Premiera: Listopad



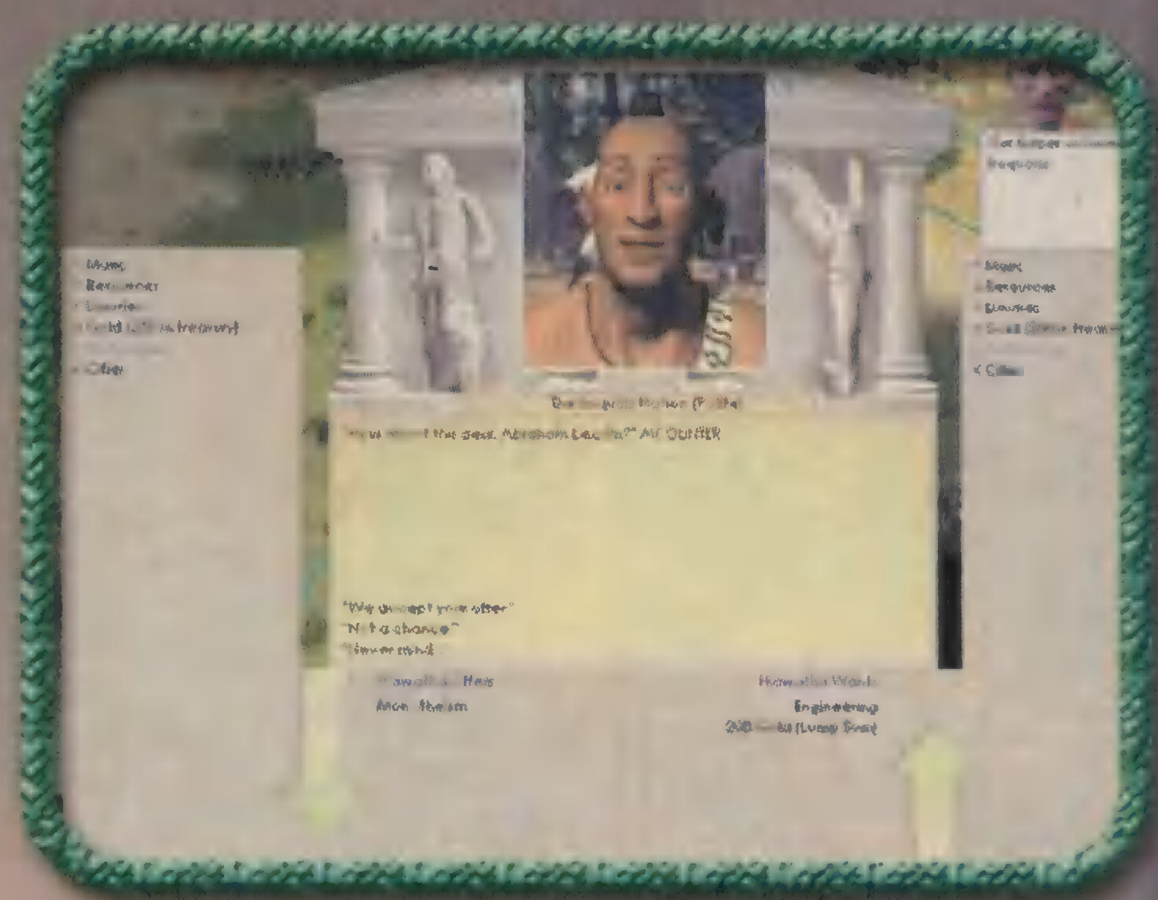
Spodziewać by się można, że pod tym mylącym tytułem ukrywać się będą detektywistyczne przygody policjanta. Nic bardziej mylnego. Nasz bohater jest stworzony z gliny, a sama gra jest radosną grą przygodowo-logiczną dziejącą się na tajemniczej planecie. Nasz bohater zostaje wysłany na nią w poszukiwaniu złotej kuli bilardowej, która wypadła z przelatującego obok statku Intergalaktycznych Służb Specjalnych. Czeka na nas kilkadziesiąt łamigłówek, znajdujących się w przeszło trzydziestu bajecznych lokacjach. Gra wykonana jest techniką znaną ze słynnej gry „The Neverhood". W której to też plastusiowy bohater wpadał w nieustające tarapaty w trakcie rozwiązywania zagadek. Gra „Agent Gliniarz" ma podobno oferować sporą dawkę humoru, wykręcone zagadki i zaskakujące rozwiązania łamigłówek.

Hitman 2

Wydawca: IM Group
Premiera: Wiosna 2002

Uwaga, zbliża się nasz ulubiony łysol i nie jest to de-





Wykańczamy przeciwnika najpierw niszcząc bądź kontrolując jego szlaki komunikacyjne, potem, kiedy jest osłabiony, podbijamy jego miasta. Teraz, gdy jednostka osiągnie status weterana, możemy przydzielić do niej dowódcę i cztery inne jednostki tak, by ta armia atakowała jako jeden oddział. Tworzymy wtedy wspaniale działający „walec militarny". Kolejne fenomenalne posunięcie to wprowadzenie do gry pojęcia kultura. Bowiem wpływ cywilizacji na losy świata był mierzony nie tylko poprzez jej osiągnięcia militarne czy handlowe, ale też przez to jak jej sposób myślenia i sztuka oddziaływały na sąsiadujące z nią ludy. Nasze miasta gromadzą teraz tzw. punkty kultury, które decydują o rozszerzaniu się wpływu naszego państwa. Często zdarza się tak, że niewielka osada przeciwnika pozostająca w bezpośrednim sąsiedztwie naszego wielkiego ośrodka kulturowego, przechodzi pod naszą kontrolę (przejmuje nasz sposób myślenia i język). Gdy nasza cywilizacja przewodzi pod względem kulturowym, inne imperia są bardziej skłonne do pokojowego rozwiązywania problemów, które mogą ewentualnie pomiędzy nami powstać. Punkty kultury zdobywamy budując świątynie, uniwersytety i określone „cuda świata". Jeżeli chodzi o badania naukowe, niewiele się zmieniło. Za nowość możemy uznać możliwość określenia najbardziej pożądanego przez nas odkrycia, by nasi naukowcy samodzielnie i w miarę szybko dążyli do jej odkrycia.

To tylko niektóre wnioski, jakie nasunęły mi się po krótkim obcowaniu z beta wersją tej gry.





Tak więc szykuje się wielki hit gwiazdkowy, a ja muszę się przyznać, że już jestem skłonny czekać kolejne pięć lat na Cywilizację IV.

Premiera: Grudzień • **Cena:** 159.90 • **Wymagania:** PII 300 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 9x

- **Wydawca:** Infrogames
- **Producent:** Firaxis
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.civ3.com

tektyw Kojak. Możemy się spodziewać, że ponownie odwiedzi nas bohater gry Hitman: Codename 47. Eidos i Io Interactive postanowiły nas uroczyć sequelem tej gry. Historyjka jest dość prosta: Mr. Clean (Pan Czyściciel) po ostatnich akcjach mieszka sobie w klasztorze na Sycylii gdzie oddaje się medytacjom nad dokonanymi przez siebie zbrodniami. Niestety nie jest mu dane osiągnięcie spokoju. Zostaje ponownie wciągnięty do świata zbrodni przez Rosyjskiego gangstera. Tyle historyjka a co ciekawego będzie nam miała do zaoferowania sama gra? Po pierwsze będzie istniała możliwość zmiany perspektywy grania pomiędzy trzecią a pierwszą osobą (w zależności od preferencji). Będzie istniała możliwość zapisywania stanu gry w trakcie misji. Będzie można przenosić broń z misji do misji. Dla mniej krwiożerczych graczy będzie istniała możliwość bezkrwawego sposobu grania poprzez odpowiednie wykorzystanie chloroformu, usypiających strzałek, ogłuszających pistoletów itd. Gra powinna trafić do sklepu na wiosnę 2002.







Premiera: Grudzień • **Cena:** 99.90 • **Wymagania:** P166, 32 MB RAM, 2MB karta grafiki zgodna z DirectX 7

- **Wydawca:** Strategy First
- **Producent:** Paradox Entertainment
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.com.pl



Twórcy gier uwielbiają powtórki. Pomysł i wykonanie, które już raz spotkały się z uznaniem odbiorców, poddano niewielkiej kosmetycznej obróbce w nadziei, że ponownie odniosą sukces.
Idąc tym tropem, firma Paradox uraczyła nas powtórką jednej z lepszych strategii tego roku, czyli EUROPA UNIVERSALIS. Pierwotna idea gry nadal została zachowana. Ponownie wcielamy się w przywódcę jednego z historycznych państw świata i poprzez umiejętne wykorzystanie zasobów ekonomicznych i militarnych, dążymy do podboju Ziemi. I już w tym momencie pojawia się pierwsza innowacja w stosunku do części pierwszej. Teraz mamy możliwość rozpoczęcia podboju świata stając na czele Państwa Środka, czyli Chin. Zresztą nie jest to jedyne nowe państwo któremu będziemy mogli przewodzić. Możemy wcielić się między innymi w rolę władców: Szwecji, Bizancjum czy też nawet Wielkiego Księstwa Nowogrodu. Kolejna zmiana to wydłużenie czasu gry. Obejmuje on teraz okres pomiędzy 1419 a 1819 rokiem (a więc dodano dwa nowe okresy historyczne - późne średniowiecze i Oświecenie). Dzięki temu zabiegowi będziemy mogli stanąć do walki o zjednoczenie Francji w końcówce Wojny Stuletniej, zakończyć Reconquistę w Hiszpanii czy też stanąć na czele porewolucyjnej Francji i sprawdzić jak w naszym wykonaniu wyglądałyby Wojny Napoleońskie. Tak więc jeżeli chodzi o ten aspekt gry, to zabawy jest co niemiara. Oprawy graficznej nie przemodyfikowano w żaden znaczący sposób, dodano jedynie kilka nowych rodzajów animacji dla niektórych oddziałów wojskowych. Zmianie także nie uległ sposób zarządzania prowincjami, nadal awansujemy tam urzędników, budujemy umocnienia czy też wznosimy akademie sztuki lub fabryki wojskowe. Taki sam pozostał również sposób prowadzenia wojen, jedyną nowością w tym zakresie jest wprowadzenie opcji zaciągania armii najemnych i utrzymywania piratów.





Po tym wszystkim, co dotychczas przeczytaliście, wydawać by się mogło, że w tej grze nie ma nic nowego i z całkowitym spokojem można by pozostać przy części pierwszej. Nic z tych rzeczy. Tak naprawdę wielkie novum w drugiej odsłonie EUROPA UNIVERSALIS, to sfera polityki wewnętrznej państwa. To dzięki niej możemy kształtować charakter naszego imperium. Możemy popierać określone typy zachowań np.: promować poglądy, że ilość jest ważniejsza niż jakość, a lud od arystokracji albo popierać wolnomyślicielski typ zachowania. Wszystko to oczywiście ma wielki wpływ na ekonomię naszego państwa, umiejętności militarne podwładnych czy też ich zdolności eksploracyjne.
Autorzy wprowadzili też zupełnie nową opcję, a mianowicie – Misjonarze. Dzięki niej wpłyniemy na religię naszego państwa i państw ościennych. W tej części gry zwiększono bowiem rolę religii w państwie. Możemy ustalać poziomy tolerancji dla poszczególnych wyznań w naszym kraju (a mamy w czym wybierać: katolicyzm, protestantyzm, islam, buddyzm, hinduizm czy też konfucjanizm). Nie bagatelizujmy tej opcji, gdyż ma wielki wpływ na rozwój wewnętrzny pań-

ZAPOWIEDZI

1914

Wydawca: nieznany
Premiera: Lato 2002



Firma Fishtank Interactive zapowiedziała produkcję turowej gry strategicznej której akcja ma się toczyć w trakcie I Wojny Światowej. Wcielimy się w rolę oficera jednej z trzech armii: francuskiej, brytyjskiej lub niemieckiej. Gra ma być gotowa latem 2002. Pierwsze grafiki z gry wyglądają oszałamiająco. Czekamy na więcej informacji.

4x4 EVOLUTION 2

Dystrybutor: IM Group
Premiera: Grudzień



Miłośnicy wyścigów terenowych szykujcie się na nadejście Waszej wymarzonej zabawki. Tak, to oferta dla wszystkich których nie stać na czterokołowego pożeracza paliwa zwanego samochodem terenowym. Już w grudniu zasiądziemy za kierownicą jednego z kilkunastu samochodów terenowych. A do testowania, aż 35 tras biegnących przez najdziksze miejsca na-

UNIVERSALIS

stwa. Każdy z systemów religijnych promuje inny światopogląd w społeczeństwie, co z kolei wpływa np. na kontakty polityczne z krajami sąsiednimi. Zmodyfikowano również system dyplomacji. Zawiera on teraz o wiele więcej opcji.

Tak więc dzięki wprowadzeniu tych nowych rozwiązań, gra niewątpliwie zyskała na atrakcyjności. Jest teraz wprawdzie bardziej złożona, ale za to rozgrywka



stała się bardziej pasjonująca. To prawdziwa wyżerka dla miłośników strategii.

Na uwagę zasługuje również oprawa dźwiękowa gry. Jest po prostu genialna! Przykład tej gry to najlepszy dowód na to, że nawet w programach strategicznych oprawa dźwiękowa jest niezwykle ważna. Podczas rozgrywki bowiem, wraz ze zmianami okresu historycznego, w którym aktualnie toczymy boje, pojawia się inny rodzaj muzyki. Na początku gry towarzyszą nam mroczne chóry średniowieczne lub też taneczna muzyka dworska, a kończymy grę przy dźwiękach muzyki Vivaldiego. Wbrew temu co napisaliśmy w pierwszych zdaniach tej recenzji, twórcy gry EUROPA UNIVERSALIS nie poszli na łatwiznę. Wprowadzone przez nich zmiany, mimo że mało rewolucyjne, wpłynęły jednak zdecydowanie na ogólny wizerunek gry i atrakcyjność samej rozgrywki. W stosunku do „jedynki" mamy jeszcze lepszą grę strategiczną z nowymi elementami, oferującą ogrom wspaniałej zabawy na najwyższym poziomie dla wszystkich miłośników tego typu gier.





szej planety: afrykańskie pustynie, dżungle Jawy czy też śnieżne pustkowia Alaski. Osoby mniej zainteresowane wyścigami będą miały możliwość wybrać kampanię pozwalająca wykonywać najdziwniejsze misje ratunkowe i odkrywcze. Producenci chwalą się, że

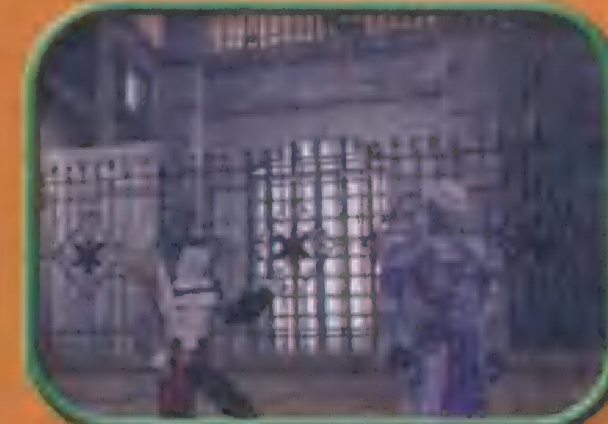


program ten w najbardziej realistyczny sposób będzie odwzorowywał zachowywanie się samochodu na bezdrożach. Zobaczymy. Zawczasu warto zaopatrzyć się w kierownicę do naszego komputera.

Blood Omen 2

Dystrybutor: IM Group
Premiera: Wiosna 2002

Już niedługo bo już na wiosnę ponownie pokierujemy losami spragnionego zemsty wampira znanego z gry Blood Omen: Legacy of Kane. Tym razem zmianie uległa całkowicie oprawa graficzna gry teraz całkowicie 3D. Czy będzie równie wciągająca jeżeli chodzi o klimat, zobaczymy.



Silent Hunter II

„Silent Hunter II to kontynuacja najlepiej sprzedającej się symulacji łodzi podwodnej z okresu II Wojny Światowej. Należy dodać, że programów takich nie było zbyt wiele: „Aces of the Deep" i pierwszy „Silent Hunter" - który to pozwalał nam wcielić się w rolę kapitana amerykańskiego okrętu podwodnego operującego na Pacyfiku. Tym razem możemy wcielić się w rolę kapitana niemieckiego okrętu podwodnego, a dzięki kampanii i szeregowi pojedynczych misji toczymy walkę przeciwko aliantom na Północnym i Południowym Atlantyku, Morzu Śródziemnym, Morzu Północnym i Oceanie Indyjskim. Dotrzemy nawet do wschodniego wybrzeża Stanów Zjednoczonych i Morza Karaibskiego. Do naszej dyspozycji (oczywiście w zależności od okresu historycznego, w którym toczyć się będzie walka, a mamy ich trzy 1939-1941, 1942-1943 i 1944-1945) będziemy mieli przeszło dwanaście typów okrętów podwodnych – od niewielkiego U-boot'a II-A o maksymalnej prędkości nawodnej 13 węzłów i maksymalnym zanurzeniu 150 metrów, do U-boot'a typu XXI, który był jednym z cudów niemieckiej techniki, jedną z wielu Wunderwaffe mających ocalić Trzecią Rzeszę przed zagładą. Na szczęście dla nas, do końca wojny wyprodukowano tylko 120 sztuk. Ten U-boot osiągał maksymalną prędkość podwodną rzędu 17,2 węzłów, był w stanie zanurzyć się na głębokość ok. 300 metrów i wyposażono go w 7 wyrzutni torped. W grze pieczołowicie odtworzono przeszło 100 historycznych jednostek, w tym polski niszczyciel Grom. Do walki z nami staną nie tylko jednostki nawodne, ale także i lotnictwo (Cataliny, Avengery, Mosquity itd.). Oprócz tego naszym celem będzie kilkadziesiąt typów bezimiennych statków transportowych i tankowców. W trakcie kampanii przyjdzie nam nie tylko wypełniać misje polegające na polowaniu na wrogie konwoje. Będziemy mogli stać się częścią Tajnej Wojny, dzięki misjom polegającym na prześlizgiwaniu się przez wrogie blokady i transportowaniu szpiegów do Palestyny lub Stanów Zjednoczonych. Jedna z ciekawszych misji polega na zbliżeniu się do tonącego Bismarca i zabraniu z jego pokładu dziennika pokładowego. Wojnę przyjdzie nam toczyć w przeróżnych warunkach pogodowych (mgła, deszcz, huragan) o różnych porach dnia i nocy. Beta-wersja gry, obsługiwała maksymalną rozdzielczość 800x600, być może wersja finalna będzie oferowała wyższą rozdzielczość. Wszystkie dźwięki są starannie dopracowane, nasza załoga, (jeżeli tylko wybierzemy tę opcję) porozumiewa się nienaganną niemczyzną. Bardzo ciekawie zapowiada się opcja multiplayer – gracze mogą stanowić „Wilcze Stado" i wspólnie atakować konwoje kontrolowane przez komputer. Dodatkową atrakcją tej gry jest zamieszczenie w programie wywiadu z autentycznym dowódcą niemieckiego U-bootia Erichem Toppiem (jednym z asów podwodnej wojny - 34 zatopione okręty o łącznym tonażu 185,279 ton), który omawia poszczególne aspekty podwodnej wojny. Tak więc wszystko to sprawia, że nie mogę się doczekać finalnej wersji i mimo tego, że nie odpowiada mi to ideologicznie, z chęcią wyruszę tropić statki aliantów pod niemiecką banderą.







Premiera: Grudzień • **Cena:** 99.90 • **Wymagania:** P II 266 MHz, 64 MB RAM, 16 MB MB karta graficzna zgodna z DirectX 7

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** SSI
- **Dystrybucja:** Play It

ZAPOWIEDZI

Chrome

Dystrybutor:DU
Premiera: Wiosna 2002

Polscy programiści nie zasypują gruszek w popiele. Na wiosnę 2002 zapowiadana jest gra mająca stanowić połączenie akcji i RPG. Akcja Chrome toczyć się będzie na nowo-kolonizowanej planecie odległego układu planetarnego. A jej bohaterem jest łowca nagród który przybywa na nią w poszukiwaniu przestępców. Obszar działania będzie obejmował dżunglę, wojskowe bazy, podziemne kompleksy mieszkalne i orbitalne bazy naukowe. Do dyspozycji będziemy mieli olbrzymi arsenał broni od noży począwszy na plazmowych strzelbach skończywszy.



Swoje statystyki będziemy ulepszać poprzez dokonywanie przeróżnych technologicznych i biologicznych wszczepów. Całość trochę mi przypomina klimatem i rozwiązaniami Deus Ex ale musimy jeszcze trochę poczekać by podać więcej szczegółów.



Nadchodzą mroczne dni dla imperium Telamagna. To niegdyś potężne państwo rządzone przez radę kardynałów, chyli się ku upadkowi. Na granicach pojawiają się barbarzyńcy i demony. W stolicy szerzą się pogłoski, że Wielki Arcybiskup Icthyus Grantias oddaje się praktykowaniu czarnej magii, a Karlem Agnus głównodowodzący armii, niegdyś potężny wojownik, to teraz zniewieściały starzec, ślepo wykonujący polecenia arcykapłana. Tajna policja arcykapłana morduje wszystkich jego przeciwników. Główny bohater gry – Artos właśnie w ten sposób traci rodzinę, buntuje się i w zamku gdzieś na granicy imperium przygotowuje się do zemsty. W tej fantastycznej, średniowiecznej krainie, gdzie niewielkie królestwa walczą nieustannie między sobą, rozgrywać się będzie akcja najnowszej gry strategiczno-ekonomicznej „Warrior Kings". Ma to być strategia czasu rzeczywistego z silnie zaakcentowanym wątkiem ekonomicznym. Wznosić będziemy miasta, budować armie (przeszło trzydzieści typów: historycznych i fantastycznych – takich, jak oddziały zombie i demonów), prowadzić oblężenia zamków. Dokonując w trakcie gry wyborów pomiędzy trzema ścieżkami postępowania (Dobra, Zła i Technologii), wpłyniemy na to, jakie jednostki będą dostępne, które ulepszenia będziemy stosować w naszych miastach i jakie wstawki narracyjne pojawią się w dalszej części gry. Ogromną rolę w „Warrior Kings" mają odgrywać formacje oddziałów. Pojawi się ich kilka rodzajów i dodatkowo będzie można w ich obrębie przesuwać jednostki.

Warrior Kings



Daje to dodatkowe możliwości strategiczne, jak np.: ustawienie doświadczonych jednostek w drugim szeregu linii obronnej. W „Warrior Kings" nie wystarczy wyprodukować jednego rodzaju jednostek i zalać nimi przeciwnika (co jest zmorą wielu RTS-ów), konni rycerze nie rozbiją muru, a katapulty nie pokonają szybko przemieszczającego się oddziału konnych łuczników jak w świecie rzeczywistym. Jeżeli chodzi o wątki ekonomiczne, największą zaletą „Warrior Kings" ma być to, że jednostkę trzeba utrzymywać przez cały czas jej istnienia w przeciwieństwie do większości RTS-ów. W założeniach „Warrior Kings" miało przypominać takie gry jak „Shogun" czy „Dark Omen". Wątek ekonomiczny w tych grach kończył się wraz z rozpoczęciem bitwy, tu ekonomia jest nierozerwalnie połączona z walką. W każdej chwili możesz rozpocząć produkcję nowych jednostek i wysłać je na pole bitwy. Na razie producenci zapowiadają, że będziesz mógł dowodzić armią złożoną z ponad tysiąca jednostek. Zapowiada się cudowna zabawa, ale dopiero w styczniu 2002.



Premiera: Luty • **Cena:** 99.90 • **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, 8 MB karta graficzna zgodna z DirectX 8

- **Wydawca:** Microids
- **Producent:** Black Cactus
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.com.pl

ZAPOWIEDZI

Primitive Wars

Wydawca: Manta
Premiera: Grudzień

Już niedługo kolejna strategia czasu rzeczywistego. Akcja ma się toczyć w świecie, w którym dinozaury zostały obdarzone inteligencją i konkurują o władzę z zamieszkującymi ten świat rasami ludzi, elfów i demonów. Cóż z pierwszych wersji docierających do nas już widzimy, że gra nie powala grafiką, która pozostaje w starym dobrym stylu Starcrafta i Age of Kings. Tak samo jak wiele rozwiązań samej gry: robotnicy zbierający jagody, kuźnie usprawniające technologie itd. Czekają na nas cztery kampanie, każda składająca się z dwunastu misji. Podobno w trakcie potyczek jednostki przeciwnika będą stawać się coraz bardziej inteligentne, będą się od nas uczyć i nawet będą w stanie stosować przeciwko nam nasze własne zagrania taktyczne. Jednak, co tak ma naprawdę stanowić o sile tego programy to opcja multiplayer. Wraz z premierą mają zostać uruchomione darmowe serwery, na których gracze z całej Europy będą toczyć nieustające potyczki w świecie Primitive Wars. Trzeba pamiętać, że Primitive Wars to gra stworzona przez koreańską firmę Wizard Soft, która specjalizuje się w grach on-line.



MONOPOLY TYCOON



W ostatnim czasie, wśród producentów gier komputerowych nasiliła się tendencja do adaptowania przeróżnych, „papierowych" gier na potrzeby użytkowników PC-tów. Tak się miała rzecz z niektórymi grami RPG oraz z kilkoma dobrymi planszówkami, jak choćby popularny w Niemczech „Catan".

Idąc za tym trendem, firma Infogrames wydała w listopadzie tego roku „Monopoly Tycoon" – produkcję wykorzystującą wiele elementów wszystkim chyba znanej gry „Monopoly". Nie będzie to jednak wierna kopia „Monopolu". Producenci „Monopoly Tycoon" postanowili wzbogacić nieco oryginalną wersję tej gry, znacznie rozwijając możliwości w dziedzinie prowadzenia interesów.

Nadmienić także muszę, iż zrezygnowali oni tutaj z elementu poruszania się uczestników gry po planszy, jak i turowego systemu rozgrywki, koncentrując się na kwestii handlu nieruchomościami prowadzonego w czasie rzeczywistym.

Zamiast na „kartonowej" planszy, rozgrywkę prowadzimy w bardzo fajnie prezentującym się graficznie plenerze trójwymiarowego miasta.

Rozgrywka polega na przechodzeniu z misji do misji, poprzez wykonywanie zadań warunkujących pomyślne ich ukończenie.



Premiera: Grudzień • **Cena:** 159.90 • **Wymagania:** P233, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, 8MB karta grafiki zgodna z DirectX 7

- **Wydawca:** Infogrames
- **Producent:** Deep Red
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.monopolytycoon.com

ZAPOWIEDZI

Polska Gola

Wydawca: Manta
Premiera: Grudzień

Jest to interesująca gra sportowa. W grze wcielimy się w trenera jednej z 40 narodowych drużyn z całego świata. Będą to te zespoły, które zakwalifikowały się do turnieju finałowego World Cup 2002 w Korei i Japonii oraz 8 których tam zabraknie. Razem 880 zawodników z całego świata, wyposażonych w zestaw unikalnych cech. Gra będzie oferować 4 różne tryby rozgrywki: pojedynczy mecz, ligę, turniej i konkurs rzutów karnych. Będziemy mogli zmieniać skład naszej jedenastki, zmieniać strategie obrony i ataku a także będziemy mogli wziąć bezpośredni udział w meczu. W trakcie gry nasi piłkarze



będą wykonywać wszystkie znane sztuczki techniczne z boisk takie jak: podania piętą, „szczupak" i oczywiście „przewrotka". Niewątpliwą atrakcją tej gry będzie to, że głosu komentatorowi komputerowemu udzielił Mateusz Borek – komentator meczy piłkarskich, które możemy oglądać na Polsacie i Eurosporcie. Ma on także komentować mecze z Mistrzostw Świata 2002 w Japonii i Korei. Tak, więc dzięki temu, że gra trafi do nas przed Gwiazdką będziemy mogli się pobawić w przewidywanie wyników mistrzostw.

Budowan[illegible] i wykorzystywanie do przynoszenia [illegible] budynk[illegible] się na wcześniej wykupionym placu, skomponowanym w kwadrat czterech ulic.
Na nim właśnie, najważniejszym budynkiem okaże się kompleks apartamentów (czy później – hotel). Jego mieszkańcy będą płacić za produkty i usługi oferowane przez centra handlowe, które wkrótce dzięki nam powstaną.
W grze dostępna jest spora ilość budynków handlowych oraz kulturalnych, jednak ich budowa uzależniona jest od potrzeb okolicznych mieszkańców.
Potrzeby takie można sprawdzić w jednej z wielu, dostępnych dla gracza, statystyk. Poza tym będziemy mogli dowiedzieć się z nich o wszelkich przychodach i rozchodach oraz inwestycjach dokonanych przez nas na przestrzeni pewnego, interesującego nas czasu.
Oprócz dochodów z wybudowanych centrów handlowych, mamy również okazję zarabiania pieniędzy na wydzierżawionych przez nas stacjach kolejowych, elektrowni, gazowni, a nawet firmie telekomunikacyjnej.
Będziemy mogli także wykupywać obiekty należące do państwa, czyli takie, które nie są własnością żadnego innego gracza bądź do kogoś należały, jednak z jakichś przyczyn odsprzedali je państwu.
Właśnie. Wszystkie, wybudowane wcześniej obiekty, również możemy sprzedać, co pomoże nam wyjść z ewentualnego dołka finansowego.
Niektóre gotowe już budynki, będącę przedmiotem naszych zainteresowań można, przy odrobinie szczęścia i pieniędzy, zakupić na aukcji. Tam jednak będziemy musieli przebić oferty naszych konkurentów, czyli innych uczestników gry. „Monopoly Tycoon" stawia nam za cel wyparcie z miasta pozostałych graczy przy pomocy umiejętnego, przynoszącego dochód inwestowania oraz agresywnej ekspansji, czyli po prostu pozostanie monopolistą. Na uwagę zasługuje świetna grafika gry. Prosta i przejrzysta, w wysokiej rozdzielczości robi bardzo miłe wrażenie. Dodatkowym atutem jest tryb multiplayer, dzięki któremu możemy ogołocić z pieniędzy swych kumpli.





9

+ Grafika, możliwość wyboru jednego z wielu miast

– Rozgrywka po sieci nie jest zbyt ekscytująca

= Znacznie rozwinięta, całkiem niezła wersja słynnego „Monopoly"

Warlords: Battlecry II

Wydawca: Play It
Premiera: Wiosna 2002

Pamiętacie jeszcze tę gierkę? Po serii gier turowych z cyklu Warlords producenci postanowili unowocześnić ten cykl i stworzyli strategię czasu rzeczywistego. Nie sprzedawała się ona najlepiej, mimo tego producenci nie zrażeni niepowodzeniami części pierwszej postanowili wypuścić część drugą. Podobno w tej części większy nacisk będzie położony na akcent RPG, akcja będzie się toczyć dookoła głównego bohatera gry będącego jednocześnie głównodowodzącym twej armii. Oddziały prezentują się zachęcająco, przeszło 60 typów jednostek będzie wchodziło w skład twych sił. Tak jak przystało na grę naszych czasów gra ma zawierać szczególnie rozwinięty tryb multiplayer. Niestety firma nie zdradza więcej szczegółów dotyczących tego programu. Dostępny on ma być na wiosnę.





FIFA 2002

Piłka nożna to taki fenomenalny sport, który kochają wszyscy mężczyźni. Kiedyś zagorzały kibic mógł zrobić tylko dwie rzeczy związane z tym sportem – wyjść na dwór i pograć lub pooglądać mecze w telewizji. Wraz z rozwojem gier komputerowych, dostaliśmy trzecią możliwość. I oto właśnie powstała najlepsza symulacja piłki nożnej na komputer, jaką jest seria FIFA. Teraz zaś otrzymaliśmy szczyt osiągnięć firmy EA w postaci „FIFY 2002".
Gdyby kazano mi opowiedzieć o tym produkcie w trzech słowach stwierdziłbym, że jest on nadzwyczajny, cudowny, wspaniały. Dlaczego tak wychwalam ten



produkt? Z prostej przyczyny – grając w nią, nie natknąłem się na rzeczy, które by mi przeszkadzały. Mam nadzieję, iż tak pozostanie i nie powtórzy się sytuacja, podobna do tej sprzed roku. Pamiętacie wielką wrzawę wokół ,,FIFY 2001i? Była ona uzasadniona, ale później okazało się, że gra jest banalnie prosta z powodu jednego błędu. Na dziesięć strzałów z przewrotki, osiem to bramki.



A zrobić mały rajd wzdłuż boiska i dośrodkować w pole karne nie było trudno. Pozostaje mieć nadzieję, że tym razem unikniemy takich niespodzianek. Naprawdę szkoda by było zepsuć tak udany tytuł. Teraz, gdy poprawiono grafikę, wszystko wygląda jeszcze lepiej. Piłkarze są wymodelowani z większą dbałością o szczegóły, podobnie jak boiska, trybuny i tym podobne rzeczy. Gra wręcz kipi akcją.
Do wizualnej strony produktu nie można się przyczepić. Wspaniałe powtórki bramek, fauli, a nawet spalonych stylizowane są na te, które oglądamy w telewizji. Zawodnicy kłócący się z sędzią, załamujący ręce po zmarnowanej szansie czy zwijający się z bólu po brutalnym faulu wyglądają i zachowują się tak, jak w rzeczywistości. A całości towarzyszy oczywiście świetna muzyka, która stała się już wizytówką tej serii. Ponadto znajdziemy tu zupełnie nowy system podań i strzałów. Teraz przy dośrodkowaniach, podaniach i strzałach pojawia się pasek siły, z jaką daną czynność



Premiera: Już jest • **Cena:** 129.00 • **Wymagania:** PII266, 32 MB RAM, CD-ROM x8, Win 9x

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Dystrybucja:** Im Group
- **Strona WWW:** www.ea.com

chcemy wykonać. Sami decydujemy także, w jakim kierunku piłka zostanie zagrana. Daje to oczywiście nowe możliwości. Bo teraz dano nam szansę dogrywania do zawodników wychodzących na czyste pozycje, używania prostopadłych zagrań czy grania z tzw. klepki. I choć z początku mogą być pewne problemy z wyczuciem paska siły, to jednak już po paru meczach dochodzimy do wprawy. W grze postawiono na możliwie największy realizm, więc raczej nieprawdopodobnych parad bramkarskich z poprzedniej części już tutaj nie doświadczymy. Do tego dochodzi pojawienie się paska sprintu, pokazującego jak szybko męczą się nasi zawodnicy. Oczywiście jak zwykle znajdziemy tu mnóstwo drużyn, których losami będziemy mogli pokierować. A jest ich bagatela - ponad 500!, w 16 najważniejszych ligach świata (polskiej naturalnie tu nie ma). Oprócz tego dodano możliwość prowadzenia ponad 175 drużyn narodowych w drodze do Korei i Japonii. Czy zagorzały kibic może chcieć czegoś jeszcze? Pokrótce opowiedziałem już o tym na wstępie, a teraz wystarczy tylko dodać, że jest to najlepsza gra z tego gatunku, jaką kiedykolwiek zrobiono. A jej blasku nie mogą zaćmić takie małe potknięcia jak np. zdarzające się czasami błędy w zachowaniu piłkarzy. Po prostu jest to tytuł obowiązkowy w kolekcji każdego piłkarskiego fana.



8

+ Grafika, muzyka, grywalność, nowy system podań.

– Błędy sztucznej inteligencji zawodników, może się za szybko znudzić.

= Niewątpliwie najlepsza piłka nożna na komputer.

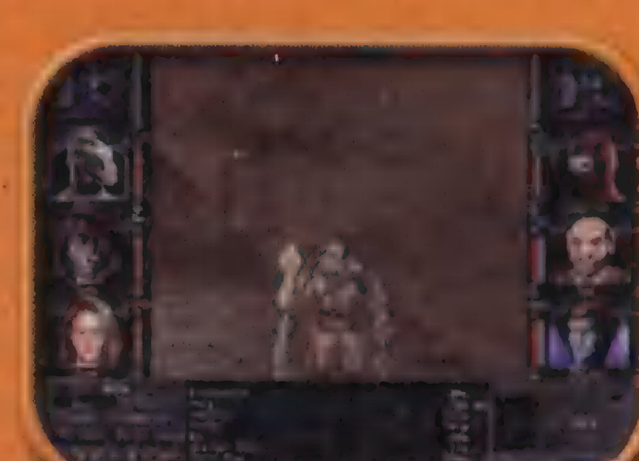
ZAPOWIEDZI

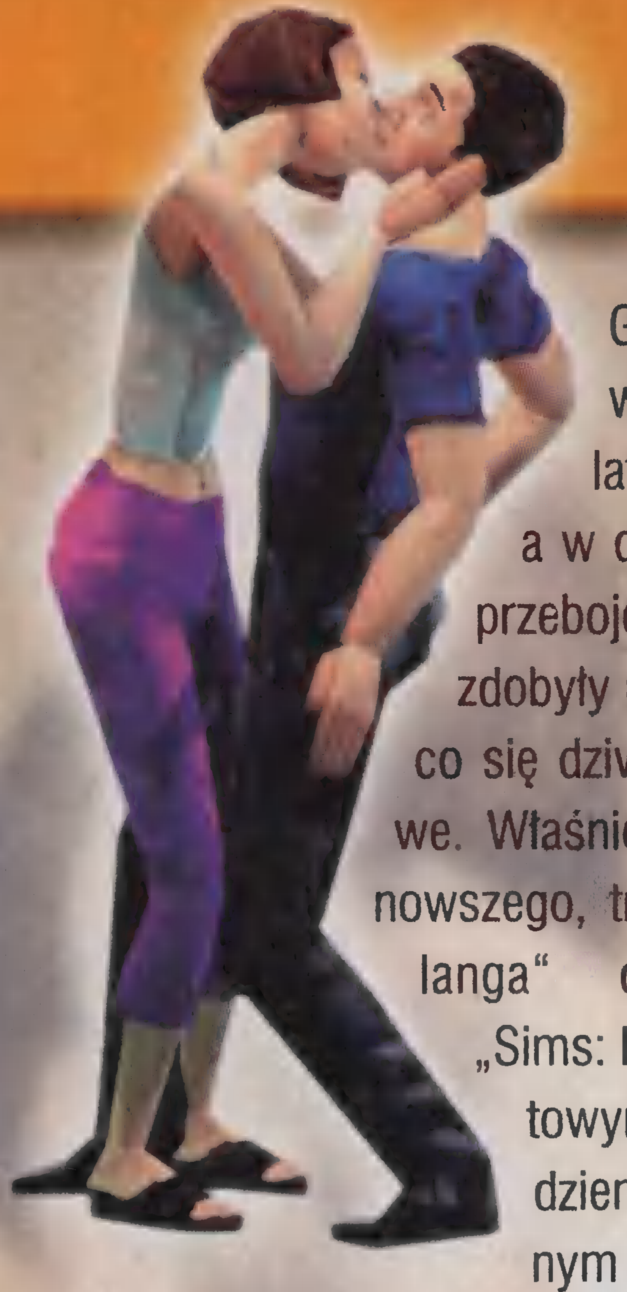
Wizardy 8

Wydawca: CD Projekt
Premiera: Styczeń 2002

Zapowiadana już od kilku lat w końcu ma szansę trafić do naszych domów. Dla fanów RPG będzie to niewątpliwa gratka ponieważ ma być to rasowy RPG, a nie jakaś mieszanka gry przygodowej lub kolejne popłuczyny po Diablo. Będziemy prowadzić drużynę złożoną z sześciu bohaterów, do której w każdej chwili będzie się mogło dołączyć do dwóch bohaterów niezależnych. W trakcie tworzenia drużyny będziemy mogli wybierać bohaterów spośród 11 ras (ludzi, elfów, krasnoludów, gnomów, hobbitów, faerie, jaszczuroludzi, smokowców, rawulfi, felpurri, i mooków). Każda z nich oczywiście posiadająca inne cechy. Dodatkowo dla każdego z bohaterów wybierać będziemy jedną z 15 klas zawodowych takich jak np.: samuraj, psionik czy też wynalazca. Dla każdego z bohaterów będziemy też wybierać osobowość, które będzie wpływać na kontakty ze







The Sims randka

Dodatek do gry

Gra „The Sims", to prawdziwy fenomen. Już ponad dwa lata minęło od jej premiery, a w dalszym ciągu okupuje listy przebojów. Jej liczne dodatki także zdobyły uznanie graczy więc nie ma co się dziwić, że wciąż powstają nowe. Właśnie odbyła się premiera najnowszego, trzeciego już po „Sims Balanga" dodatku zatytułowanego „Sims: Randka". Tak więc po Światowym Życiu i Balandze, będziemy mogli poddać się szalonym porywom serca.

Z założenia „The Sims" to realny symulator życia, jak więc oddać prawdziwie życie ludzkie bez tak ważnej sprawy jak miłość? Jeśli ten istotny fakt ktoś początkowo przeoczył, to teraz błąd naprawiono. Oczywiście na randki się chodzi, więc trzeba mieć gdzie. I właśnie w tym celu stworzono tu tzw. Starówkę. Jest to przygotowana już część miasta, którą możemy w każdej chwili dowolnie modyfikować według własnego uznania. Nasi podopieczni dojeżdżają tu taksówkami, by razem mile spędzać czas. A mamy tu takie atrakcje jak np. Centrum Handlowe, Plażę, Park, Restauracje, Salony gier itd. W każdym z tych miejsc zadbano o odpowiednie rzeczy umilające nam czas tak, byśmy mogli zachowywać się jak na prawdziwej randce. Teraz możemy zabrać naszą ukochaną do sklepu i kupić jej jakąś sukienkę, wpaść do jubilera po prezent dla niej, zaprosić ją na romantyczną kolację we dwoje przy świecach w restauracji itd. Oczywiście to nie wszystko. W każdej chwili możemy skoczyć na lody, do kiosku po najświeższą prasę czy spróbować poznać kogoś w salonie gier przyłączając się do zabawy. Naprawdę możliwości jest tu bardzo wiele. Wszystko zaś zależy od naszej inwencji i stanu finansowego. Nie dziwcie się. Jeżeli chcecie szaleć, to musicie umieć na to zapracować. Wychodzimy na miasto, a tam wszystko kosztuje. Poczynając od gazety w sklepie, aż po drinka w barze - jak w realnym życiu!

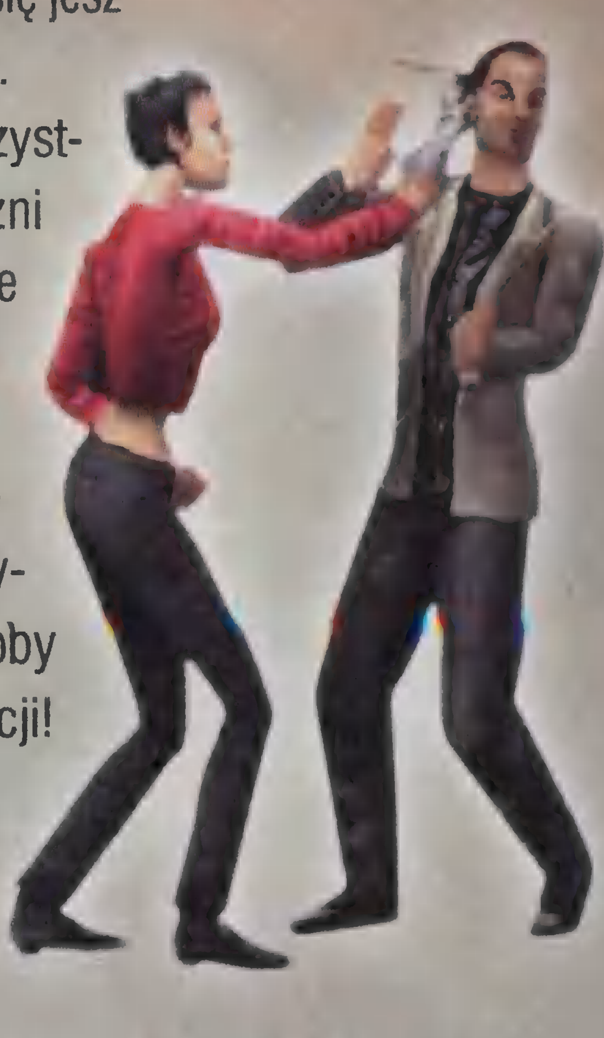
Wprowadzenie Starówki jest bardzo potrzebnym tej grze powiewem świeżości. Wreszcie wypuszczono nas z dusznych i zamkniętych mieszkań do ludzi.

Randka, jak wiadomo, to sposób na



wzoru. Zauważyć można jedynie niewielkie zmiany kosmetyczne np. częściowo poprawiony wygląd menu. Generalnie dodatek ten jest naszym zdaniem najlepszy ze wszystkich trzech, jakie ukazały się dotychczas. Powszechnie wiadomo jednak, że w miarę jedzenia apetyt wzrasta, dlatego i tym razem odczuwamy częściowy niedosyt. Z jednej strony bardzo cieszy wprowadzenie do gry elementu „Starówki", a z drugiej, jak już mamy taką możliwość, to chciałoby się jeszcze więcej.

Przede wszystkim drażni trochę fakt, że w poszczególnych lokalach mamy dość ograniczone pole manewru – zdecydowanie przydałoby się więcej atrakcji! Ale z tym chyba należy zaczekać do



Premiera: Już jest • **Cena:** 79 zł • **Wymagania:** PII 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Windows 9x

- **Wydawca:** EA
- **Producent:** Maxis
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.thesims.com



miłe spędzenie czasu w jeszcze milszym towarzystwie. A to pociąga za sobą konieczność wprowadzenia nowych sytuacji i możliwości. Prowadząc rozgrywkę, na pewno niejednokrotnie docenicie pomysłowość panów z firmy Maxis. Przykładowo – dodatek zawiera ponad 100 nowych przedmiotów, z których znaczna część ma pomóc nam w stworzeniu odpowiedniego nastroju na randce (np. kosz piknikowy). A wszystko to, byśmy mogli przeżywać nowe doświadczenia związane z „The Sims".

Podobnie jak w przypadku dwóch poprzednich dodatków, tak i tym razem powinniśmy mieć wersję podstawową gry „The Sims", aby w ogóle zacząć grać. „Randka" graficznie nie odbiega zbytnio od pierwo-

kolejnych części „nieśmiertelnej" gry „The Sims".

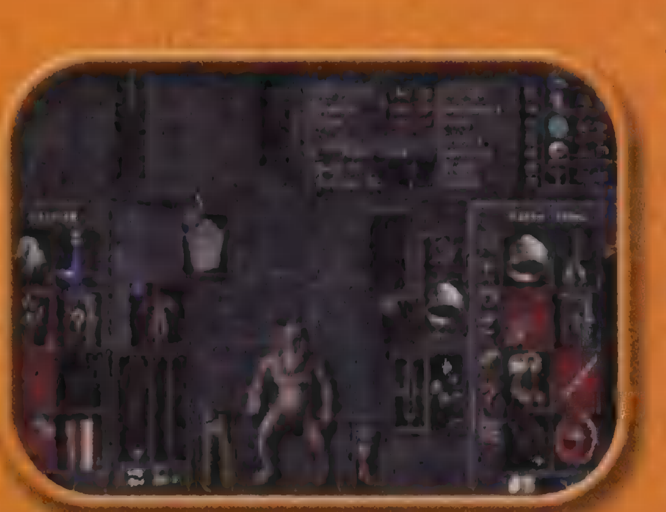
8

+ Nowe przedmioty, wprowadzenie starówki, sytuacje.

– Wtórność. Ile można grać w to samo?

= Kolejna porcja dobrej zabawy dla wszystkich zagorzałych fanów Simsów.

światem gry. W trakcie zdobywania doświadczenia będziemy mogli rozwijać ponad 40 umiejętności bądź też, jeżeli nasza postać będzie do tego zdolna, uczyć się jednego z przeszło 90 zaklęć. Jeżeli jeszcze wam mało mogę dodać, że w trakcie podróży natkniesz



się drogi graczu na przeszło 300 rodzajów przeciwników od niewielkich szczurów po olbrzymie giganty kamienne. Miejmy nadzieję, że gra nie zawiedzie naszych oczekiwań a zapowiada się naprawdę ciekawie.

Soul Reaver 2

Dystrybutor: IM Group
Premiera: Grudzień

Pamiętacie jeszcze potępionego wampira szukającego zemsty gdzieś w odległych zamczyskach Transylwanii? Już w grudniu ma trafić na półki sklepowe druga część tego programu (od kilku miesięcy dostępna na Playstation). Grafika tej części gry została całkowicie zmieniona ale czy będzie cieszyć się taką popularnością jak pierwsza część? Zobaczymy już w grudniu.



Rally Championship Xtreme



Kolejna gra serii „Rally Championship" to nowa jakość, a przede wszystkim nowa koncepcja. Autorzy zdążyli nas już przyzwyczaić, że gry z tej serii są bardzo realistycznymi, a co za tym idzie, trudnymi symulatorami. Przekonała nas o tym zwłaszcza ostatnia, wydana w 1999 część „Rally Championship". Dopisek „Xtreme" mógłby wróżyć, że dostaniemy grę jeszcze trudniejszą i bardziej skomplikowaną od poprzedniczek. Tak jednak nie jest.

„Rally Championship Xtreme" nie jest już tym wśród gier rajdowych, czym było „Grand Prix 3" wśród symulatorów Formuły 1. Nie jest tytułem, w którym największy nacisk położono na super-realizm i idealne odwzorowanie warunków rajdu. Autorzy postanowili pójść w drugą stronę – uproszczenia rozgrywki. Już słyszę, jak burzą się miłośnicy poprzednich części: „Cooo?! Zrobili z Rally zrecznosciówkę?" Nie bójcie się, tak źle to nie wygląda, gdyż twórcy świetnie wyważyli proporcje i nowe „RCE" jest jednocześnie w miarę realistyczne, ale z drugiej strony niezbyt trudne. Gdybym miał porównywać do konkurencyjnych produktów, to mógłbym powiedzieć, że pod względem realizmu „RCE" plasuje się gdzieś pośrodku, między „Colin McRae Rally 2" a poprzednimi częściami serii „Rally Championship".

Co w praktyce przyniosło nam uproszczenie? To, że w „RCX" gra się fajnie i przyjemnie! Nie trzeba się martwić, że jednym fałszywym ruchem kierownica od razu zniweczy szanse na osiągnięcie dobrego czasu. Wszystko jest bowiem dość łatwe do skorygowania. Trasy są szersze, ale jednocześnie bardziej kręte niż w poprzednich częściach. A propos tras – odcinki specjalne również spreparowano tak, aby jazda po nich dawała przyjemność. Znów musimy się uciec do porównania z poprzedniczką: w „Rally Championship" trasy zrobiono bardzo... pedantycznie. Wszystko było piękne, poukładane, ale jednocześnie sprawiało wrażenie sztucznego. Natomiast w omawianej dzisiaj grze wydają się być one dużo bardziej naturalne, dynamiczne, ciekawsze. O ile w poprzedniej części trasę otaczały z reguły lasy, to tutaj znajdujemy dużo więcej rozmaitych obiektów, które cieszą oko: stodoła, most, średniowieczny zamek, lecący balon, a w USA straszące swym ogromem przepaści i kaniony... Nie ma to co prawda większego wpływu na samą jazdę, ale podnosi przyjemność z grania. I jeszcze jedna, bardzo ważna kwestia – zlikwidowano „niewidzialną ścianę" otaczającą trasę. Teraz otrzymaliśmy pełną dowolność i wjeżdżamy dosłownie wszędzie. Jeśli np. nie wyrobimy się na zakręcie, a za nim będzie przepaść, to... nie muszę Wam mówić co się stanie. Kolejny element gry, to niezwykle efektowne i świetnie widoczne uszkodzenia samochodu. Możemy naderwać zderzak, pogiąć maskę, urwać koło, wybić szybę... przez te efekty, wrażenie utraty realizmu zostaje jakby przyćmione.

Tyle wrażeń z jazdy, teraz trochę konkretów i faktów dotyczących gry. Poza czterema trybami, znanymi z poprzednich części, dodano bardzo ciekawy tryb kariery, w którym sami zajmujemy się finansami teamu. Kolejna nowość to dodanie do 28-u licencjonowanych samochodów trzech klasycznych wózków: Mini Cooper, Audi Quatro, Lancia Stratos. Ścigać się możemy na ponad 28-u odcinkach specjalnych z Rajdowych Mistrzostw Wielkiej Brytanii, Rajdu Safari, Rajdu Arktycznego i Rajdów z USA. Koniecznie należy też wspomnieć o bardzo ciekawym wynalazku, jaki nie pojawił się jeszcze w żadnej innej grze rajdowej. Jest to szczegółowy edytor pilota, dzieki któremu sami decydujemy o tym, jak pilot opisze przejeżdżaną trasę. Możemy ponadto ustalic moment i treść komunikatu, jaki on nam odczyta. A w tej roli sama znakomitość i profesjonalizm: Maciej Wisławski! Ogólnie rzecz biorąc „Rally Championship Xtreme" to łatwiejsza, a jednocześnie ciekawsza odmiana „Rally Championship". Muszę przyznać, że bardzo mi się ona spodobała, a zważywszy na fakt, że jestem raczej fanem realistycznych symulatorów niż prostych zręcznościówek, bardzo dobrze o niej świadczy.



Premiera: Już jest • **Cena:** 99.90 • **Wymagania:** Pentium III 600 MHz, 64 MB RAM, 16 MB karta graficzna zgodna z DirectX 8

- **Wydawca:** Actualize
- **Producent:** Warthog
- **Dystrybucja:** LEM
- **Strona WWW:** www.warthog.co.uk



8

+ grafika, wiele nowatorskich elementów, ciekawsza od poprzedniczki

– mniejszy realizm jazdy (tylko dla fanów realizmu)

= ciekawsza odmiana „Rally Championship". Warta zakupu.

ZAPOWIEDZI

Orientalne Noce

Wydawca: Manta
Premiera: Grudzień

Orientalne Noce to gra zręcznościowo-przygodowa, osadzona w klimatach baśni o Tysiącu i Jednej Nocy. Wcielimy się w rolę Alego narzeczonego jednej z pięciu sułtańskich córek, które w przeddzień ślubu i swoich 20 urodzin zostają porwane z sułtańskiego pałacu. Nie mamy wiele czasu na ratunek – prawo sułtanatu Akaby głosi, że jeśli córki sułtana po swoich 20 urodzinach pozostaną niezamężne, zostaną pozbawione praw do dziedziczenia tronu i ogłoszone „kobietami ulicy". Ruszamy więc na ich poszukiwanie. Podróż nie będzie łatwa. Będziemy zmuszani do wykonywania przeróżnych skoków, biegania po napiętych linach i wspinania się po winoroślach. Nie obędzie się też bez walk i magii. Wraz ze zdobywaniem doświadczenia Ali będzie się uczył nowych czarów i przeszło 30 przeróżnego rodzaju ciosów. Na trasie poszukiwań przyjdzie mu się zetknąć z 60 rodzajami przeciwników takimi jak sułtańscy strażnicy czy też białe tygrysy z zoo. Producentem Orientalnych Nocy jest słynne studio Silmarils, mające na swym koncie takie hity, jak Colorado, Ishar i Robinsonis Requiem.





Hej ho, hej ho, do pracy by się szło! Wielu z nas zna tę przyśpiewkę. Teraz nie tylko będziemy ją mogli nucić, ale też, dzięki grze „WIGGLES", stanąć na czele gromad-



ki krasnali, które skrzętnie wykonają każde polecenie. A zadania nie będą łatwe. Przede wszystkim trzeba ocalić świat... Sytuacja jest poważna! Fenrir - Pies Piekieł sieje spustoszenie w podziemnym świecie. Rosnąc tam w siłę może doprowadzić do Ragnarok - Bitwy Końca Świata. Odyn zdecydował, że tylko Ty i Twój klan krasnali może odnaleźć rozrzucone po podziemnym świecie sześć ogniw Gleipnira - łańcucha, który niegdyś pętał Fenrira. Tyle legenda, a jak wygląda sama gra? Właściwie można powiedzieć, że jest to strategia czasu rzeczywistego z elementami RPG. Krasnale szukają Gleipnira poprzez kopanie szeregu podziemnych tuneli i jaskiń. Wznoszą też ponad sto przeróżnego rodzaju struktur – od ogniska i namiotów, w których odpoczywają, do pracowni alchemicznej czy też zaawansowanej maszyny parowej. W trakcie budowania krasnale zmuszane są do wykonywania przeróżnego rodzaju dodatkowych zadań, np.: odnalezienia w podziemiach Fontanny Młodości. Wszystko to dzieje się w pięknym, trójwymiarowym świecie. Obraz możemy dowolnie obracać, przybliżać i oddalać. Każdy z krasnali w trakcie pracy nabywa doświadczenie. W zależności od tego, co wykonuje, rozwija jedną z siedmiu kategorii: ciesielstwo, gotowanie, kamieniarstwo, budownictwo, hutnictwo, alchemia, usługi. Poziom doświadczenia wpływa z kolei na wydajność pracy, wynalazczość czy skuteczność w walce. A ta ostatnia nie jest obca dla podziemnego świata, bo zamieszkują go liczne potwory i wrogie klany krasnali. Nasze dzielne plemię staje do walki wyposażone w kamienie i kilofy, a w późniejszych etapach gry sięgniesz po bardziej zaawansowaną broń taką, jak chociażby kusze lub muszkiety. Nawet, jeśli nie brać pod uwagę niebezpieczeństw podziemnego świata, nasi podopieczni nie żyją zbyt długo, bo zaledwie 24 godziny. Lecz tak jak wszystkie istoty żywe, oddają się namiętnościom, łączą się w pary i płodzą małe krasnalki.



Podsumowując – to bardzo dziwna gra, ale niezwykle intrygująca i wciągająca. Ciekawy pomysł i jednocześnie wspaniałe wykonanie sprawią, że okaże się ona doskonałym nabytkiem.

Premiera: Już jest • **Cena:** 99.90 • **Wymagania:** PII 350, 64 MB RAM, 8x CD-ROM, 16MB karta graficzna zgodna z DirectX 7

- **Wydawca:** Infogrames
- **Producent:** Innonics
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.wiggles-game.com

8

+ bardzo dobra grafika i ciekawy pomysł

– nieco monotonna

= zabawny i ciekawy pomysł

wiggles

Championship MANAGER

SEZON 01/02

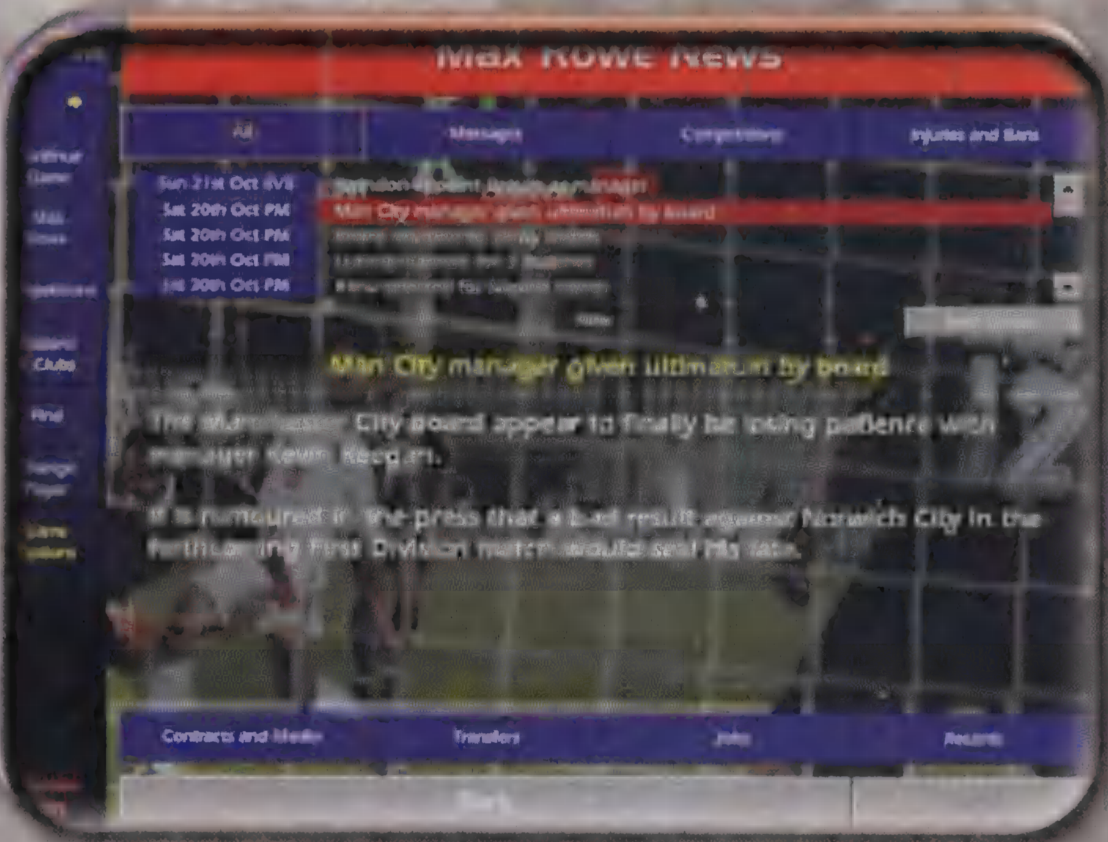
Premiera: Już jest • **Cena:** 129.00 • **Wymagania:** P133, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 850MB HD, DirectX8

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Sports Interactive
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.eidos.com



Miłośnicy strategii piłkarskiej mają ciężkie życie – tylko kilka tytułów na rynku, wydawane w dużych odstępach czasu i w dodatku żadnej alternatywy dla najlepszego z tego grona „Championship Managera". Czy najnowsza, opatrzona numerkiem 01/02 wersja tej gry wnosi coś nowego do serii i czy warto wydać na nią kasę? Czytaj dalej, aby się o tym dowiedzieć.

CH 01/02 to obecnie najlepszy i jednocześnie najbardziej dopracowany piłkarski menadżer na rynku. Posiada ogromną liczbę opcji, niesamowitą bazę danych zawodników i klubów z całego świata, zaawansowane opcje analizy meczowych oraz to co najważniejsze - zaufanie setek tysięcy graczy-fanatyków na całym świecie. Możemy prowadzić jeden lub kilka zespołów naraz, wybierając z kilkudziesięciu najważniejszych lig globu.

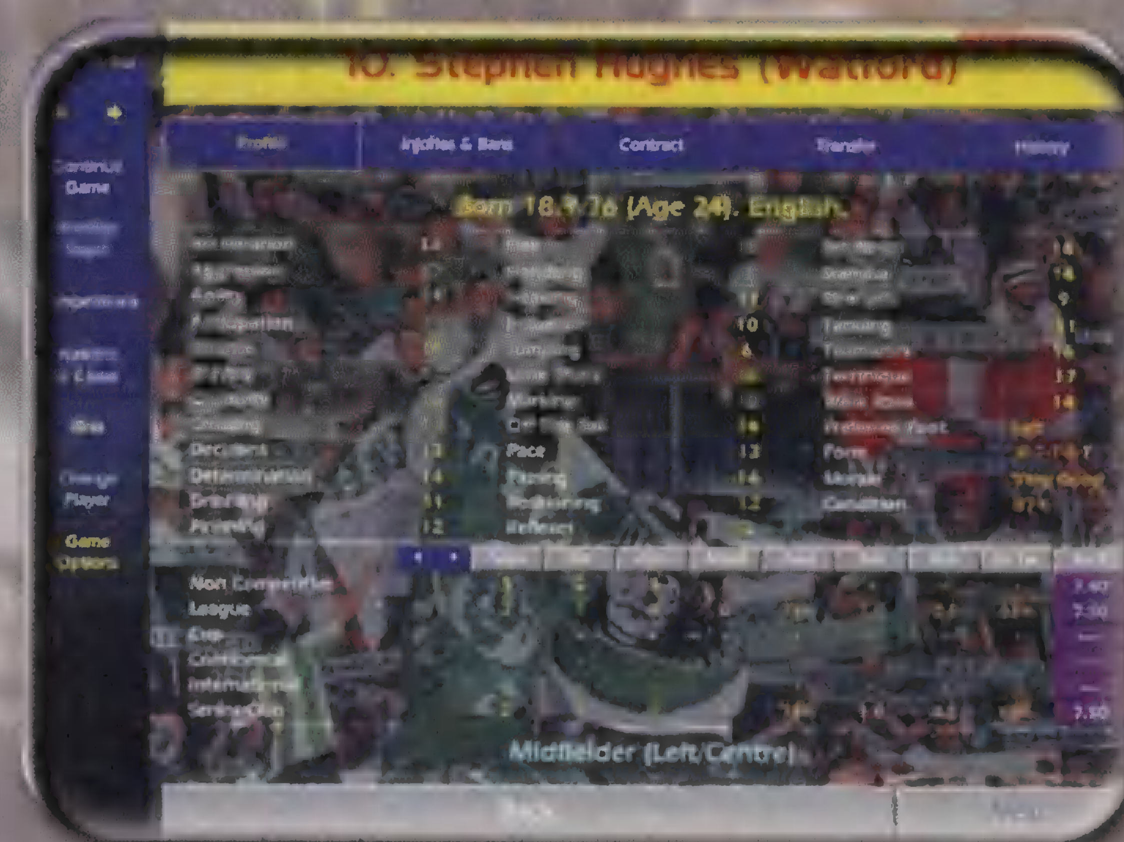


Musimy troszczyć się o transfery i kontrakty, kondycję zawodników, wyniki meczów oraz oczywiście o rozwój młodego zaplecza zawodników. Jako że gra ma symulować karierę menadżera, a nie klubu, dlatego możemy być wyrzuceni z jednej drużyny lub odejść samemu w poszukiwaniu lepszej pracy. Naprawdę, opcji jest tak dużo, że ktoś, kto pierwszy raz sięga po CM może czuć się przytłoczony jego złożonością. Kiedy jednak pozna jego tajniki, nigdy go nie opuści - gra strasznie wciąga i ani się obejrzysz, a ukończysz jeden sezon, potem drugi itd. W sumie można prowadzić swoją karierę przez dobre kilkadziesiąt sezonów. Chociaż produkt Sports Interactive nigdy nie wyróżniał się wspaniałą oprawą (gra tak naprawdę jest w trybie tekstowym - jedyną grafiką są statyczne zdjęcia jako tło dla poszczególnych plansz, a muzyki wcale nie ma), to jednak nie przeszkadza to maniakom czekać na każdą kolejną pozycję z tej serii z wypiekami na twarzy. Problem w tym, że podobnie jak każdy „monopolista", tak i SI przestało przywiązywać wagę do poważnego traktowania klienta. Oto bowiem mam wrażenie, że oprócz uaktualnienia składów i kilku mało znaczących pierdółek, gra niczym się nie różni od zeszłorocznej wersji. I na nic zdadzą się tłumaczenia fanów, że to wspaniały menadżer, z mnóstwem opcji, genialnie zaprojektowany i wciąż rozwijany. To wszystko prawda, ale poprawki są tylko





kosmetyczne i nie powinno się go wydawać ich jako oddzielnej gry, a raczej jako pół-darmowy update do poprzedniej wersji. Dlatego jeśli jesteś fanem futbolu, to raczej nie powinieneś opuścić tego tytułu (pewnie i tak już pobiegłeś do sklepu) – to klasyka i najlepszy produkt na rynku. Z drugiej strony nie spodziewajcie się rewolucji, gdyż takowej nie ma – to po prostu uaktualnienie sprzedawane w nowym pudełku.



8

+ Ogromna złożoność i liczba opcji, licencja na nazwiska i drużyny

– Mało zmian w stosunku do zeszłorocznej wersji

= To wciąż bez dwóch zdań najlepszy menadżer na dowolną platformę sprzętową

KONKURS



Pytanie konkursowe:
Kto jest producentem gry „Commandos 2"?

Nagrody:
Do wygrania jest piętnaście egzemplarzy gry „Commandos 2"

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL.MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA IM GROUP

The Watchmaker

Ostatnio zauważamy ciekawe zjawisko na rynku gier komputerowych. Otóż, zapomniane już przez wszystkich i skazane na powolne wymarcie gry przygodowe, przeżywają swój wielki come back.

Nie jest to wprawdzie powrót do okresu, w którym święciły największe tryumfy, ale zawsze lepsze to niż nic. Ostatnio trafiały się zarówno gry gorsze np. „Mystery Of The Druids", jak i lepsze - genialny „Schizm". Teraz z kolei przyszedł czas na produkt o dość tajemniczym tytule „Zegarmistrz".

Już po obejrzeniu intra zauważamy, że cała fabuła jest dość schematyczna. Otóż jacyś religijni fanatycy weszli w posiadanie maszyny potrafiącej uwolnić niewyobrażalnie potężną energię. Jeżeli zostanie ona użyta podczas najbliższego zaćmienia słońca (przypadającego właśnie dzisiaj!!!), to duchy zmarłych wedrą się do naszego świata i go zniszczą. Tak więc mamy czas tylko do północy, by raz jeszcze uratować ludzkość. Na szczęście wiadomo, gdzie znajdują się złodzieje. I w ten oto sposób dwójka naszych głównych bohaterów (prywatny detektyw i pani prawnik) wyrusza do XVIII-wiecznego zamku-hotelu w Austrii. Wszystko jak na razie gdzieś już było, więc raczej nie zdziwię Was mówiąc, że w tej pradawnej, tajemniczej budowli natkniemy się na wiele pułapek. Natomiast mieszkających tam ludzi łączą intrygi i mroczne sekrety, które nigdy nie powinny ujrzeć światła dziennego. Jednak ta pozornie prosta fabuła, będąca zlepkiem innych pomysłów, na pewno niejednokrotnie mile Was zaskoczy rozwojem akcji. I choć jest to typowa przygodówka, wykorzystano w niej engine 3D. Dzięki temu postaciami można kierować zarówno myszą, jak i klawiaturą, a wszystko widzimy z perspektywy różnych kamer. I w tym momencie pojawiają się pierwsze problemy. Nie są one zbyt dobrze ustawione i czasem tracimy naszą postać z pola widzenia, zanim nastąpi przejście do następnej kamery. To oczywiście denerwuje, na szczęście na osłodę wprowadzono opcję umożliwiającą na widzenie z perspektywy oczu bohatera, a nawet zoomowania obrazu. Animacja postaci wypadła raczej dość przeciętnie i można mieć tu dużo zastrzeżeń. W ogóle grafika jest delikatnie mówiąc przeciętna. Lokacje wykonano poprawnie i nic ponadto. Często widać pikselozę obiektów. Jeżeli wcześniej graliście w polską grę „Schizm", to raczej poczujecie czysto estetyczny niedosyt. Pod względem oprawy graficznej Polacy zdecydowanie górą!

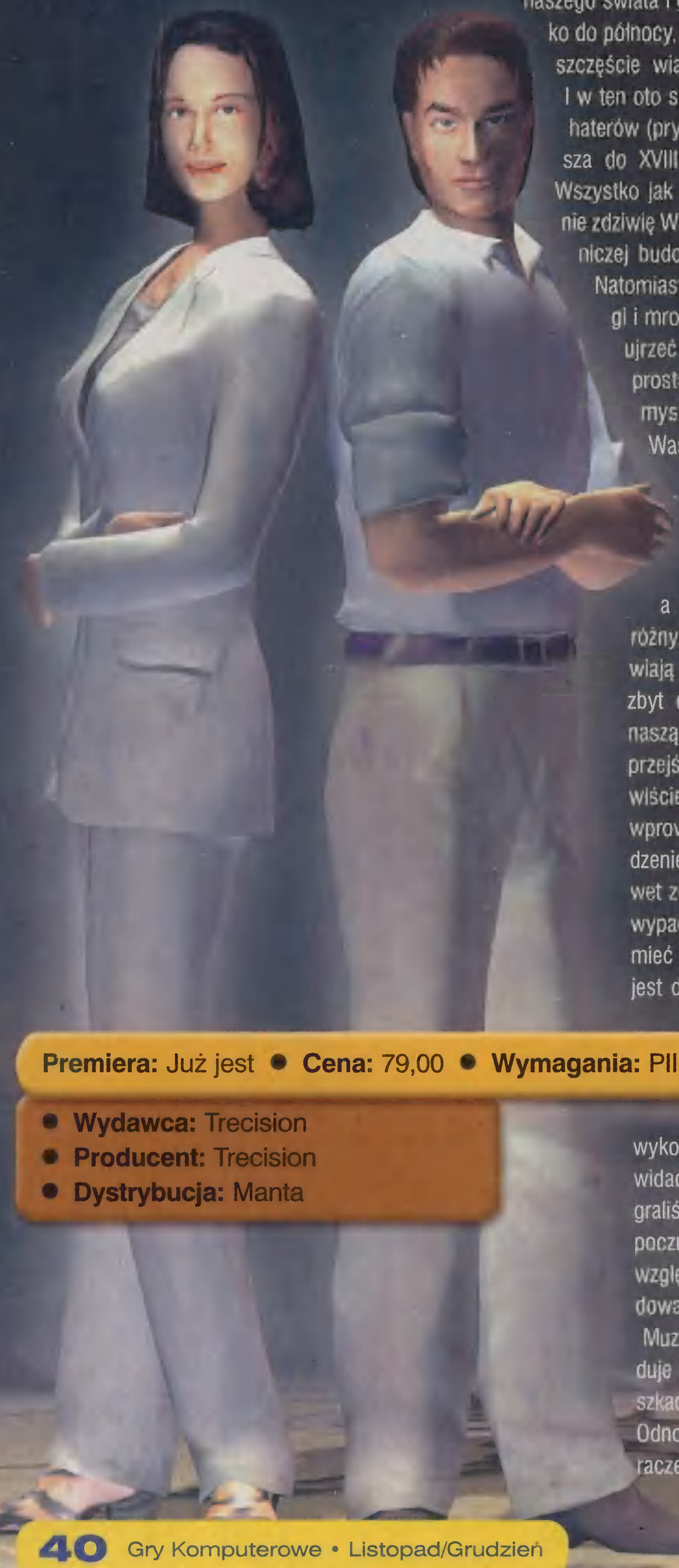
Muzyka została dobrana dość dobrze. Buduje klimat rozgrywki i umila ją, a nie przeszkadza, jak ma to miejsce w wielu tytułach. Odnośnie samej rozgrywki, to pogrywa się raczej przyjemnie. Biegamy po lokacjach, znajdujemy przedmioty, z których później korzystamy, rozmawiamy z postaciami, gromadzimy dowody, poszlaki, rozwiązujemy zagadki itd. Jednym słowem - wcielamy się w prawdziwego prywatnego detektywa. Oczywiście w każdej chwili możemy przełączyć się na naszą partnerkę i spojrzeć na wszystko z zupełnie innej perspektywy. A grę przejdziemy tylko dzięki umiejętnej współpracy obu postaci. Wiadomo - gdzie diabeł nie może, tam babę pośle.

Podsumowując to wszystko - „Zegarmistrz" prezentuje się jako gra dość dobra, ale nie wybitna. Zawiera kilka fajnych pomysłów, ale jej autorzy nie ustrzegli się wielu denerwujących błędów.

Warty odnotowania jest fakt, że tytuł ten wydała w Polsce debiutująca w roli dystrybutora gier firma Manta Multimedia. Cena jest raczej przystępna, a produkt w pełni spolszczony, więc śmiało można ją polecić zagorzałym fanom przygodówek.







Premiera: Już jest • **Cena:** 79,00 • **Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, Akcelerator

- **Wydawca:** Trecision
- **Producent:** Trecision
- **Dystrybucja:** Manta

7.5

+ inwentarz, zagadki, polska wersja językowa, możliwość zmiany widoku.

– brak płynności w ruchu postaci, błędy graficzne, momentami zbyt schematyczna fabuła.

= nie najgorszy tytuł, ale z pewnością znajdziecie lepsze.

KONKURS



Pytanie konkursowe:
Czy Stanley Kubrick wyreżyserował film "Odyseja Kosmiczna 2010"?

Do wygrania zestaw filmów Stanleya Kubricka na płytach DVD.

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL.MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA WARNER BROS. POLAND

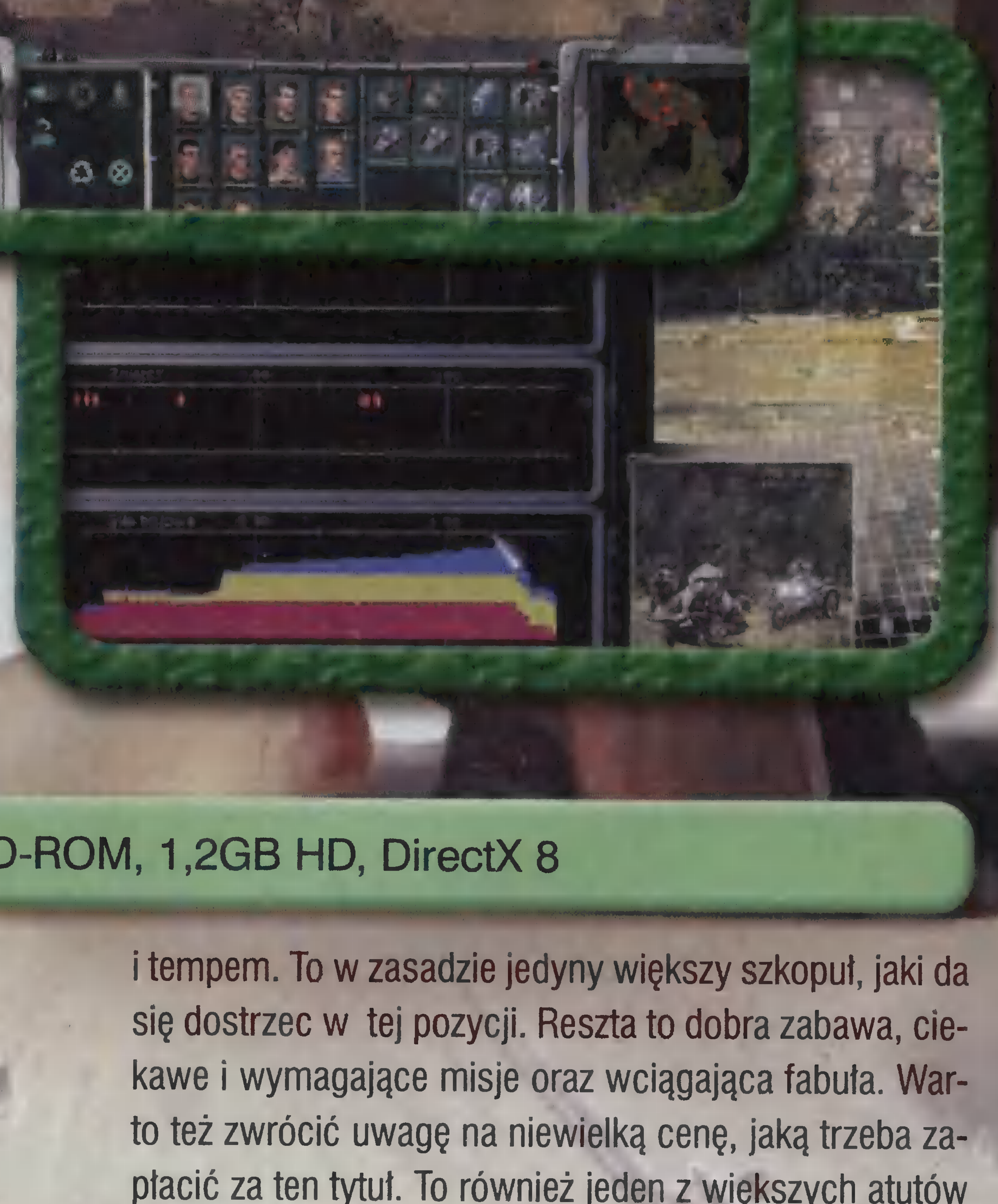
ORIGINAL WAR

Wiecie co wyjdzie z połączenia RTS'a, RPG'a i przygodówki? Chyba coś takiego jak „ORIGINAL WAR".
W tej grze wcielamy się w Johna Macmillana, oficera, który zostaje wysłany na trudną misję podróży w czasie. Musi on udać się 2 miliony lat wstecz, aby zagarnąć dla Amerykanów złoża wysokoenergetycznego minerału, Syberytu. Nie byłoby w tym nic trudnego, gdyby nie fakt, że Rosjanie zjawili się tam wcześniej i zyskali bardzo dużą przewagę technologiczną...

Tak pokrótce przedstawia się fabuła. Ciekawostką jest możliwość wcielenia się również w Rosjan. Przejmujemy wtedy rolę naszego wroga, a nasze cele są oczywiście zupełnie inne niż Amerykanów. Taka możliwość dodaje grze pikanterii i jest ciekawym, choć wcale nie nowatorskim rozwiązaniem.
Jeśli zaś chodzi o przyporządkowanie gry do konkretnego gatunku to, jak wspomnieliśmy na początku będzie to dość trudne. Niemniej jednak elementów RTS jest w grze najwięcej. Postaci walczą ze sobą w czasie rzeczywistym, wznoszą budynki, zbierają surowce (skrzynki, ropę, Syberyt), wynajdują nowe technologie, konstruują pojazdy bojowe itd. Potem czeka nas walka - wysyłamy swoje jednostki i niszczymy wrogie. Z kolei elementy zapożyczone z gier RPG odnoszą się do naszych podopiecznych. Wykonując odpowiednie czynności (walka, wynalazki, budowanie i prace mechanika) nasze postaci szkolą się w tych zakresach. Ponieważ istnieją specjalne budynki, w których możemy zmieniać role naszych pupilków, to jeśli zajdzie taka potrzeba, w każdej chwili możemy ich przekwalifikować. Po zakończonej misji dostajemy określoną liczbę punktów doświadczenia, która zostaje zagospodarowana dla wybranych ludzi.
Tak w skrócie wyglądają zasady tej gry. To tytuł bardzo złożony i opanowanie go może zająć nawet najbardziej wprawionemu graczowi wiele czasu. Co prawda interfejs jest bardzo intuicyjny, ale bez pomocy (pojawiającej się w specjalnym oknie) mogą być spore kłopoty w sterowaniu grą. Na uwagę zasługuje grafika - wyraźna i dokładna, z licznymi bajerkami, przypomina trochę „Commandos 2", choć oczywiście nie jest tak dobra. Bardzo dobrze ukazano jednostki i budynki (i etapy ich budowy), niezłe też są animacje w czasie walki. Co do efektów dźwiękowych, to niczym się one nie wyróżniają - odgłosy strzałów, pojazdów i przyrody zgrane są w całość z oprawą graficzną. Fajnie też brzmią nagrane polskie dialogi (na których ilość w grze nie można narzekać), towarzyszące nam praktycznie bez przerwy.
Tym, co może zniechęcić początkującego gracza, jest wysoki poziom trudności - już pierwsze misje potrafią zabić ćwieka najlepszym, a potem jest tylko gorzej. Tym bardziej, że niektóre zadania są ograniczone, co jeszcze dodatkowo utrudnia sytuację i nie pozwala na rozwijanie misji zgodnie z własną koncepcją i tempem. To w zasadzie jedyny większy szkopuł, jaki da się dostrzec w tej pozycji. Reszta to dobra zabawa, ciekawe i wymagające misje oraz wciągająca fabuła. Warto też zwrócić uwagę na niewielką cenę, jaką trzeba zapłacić za ten tytuł. To również jeden z większych atutów gry, dlatego polecamy ją z czystym sumieniem.

Cytat: „Grafika jest wyraźna i dokładna, z licznymi bajerkami, przypomina trochę „Commandos 2".





Premiera: Już jest • **Cena:** 29,90 zł • **Wymagania:** PII266, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, 1,2GB HD, DirectX 8

- **Wydawca:** Virgin Interactive
- **Producent:** Altar Interactive
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.com.pl

8

+ Połączenie kilku gatunków, ciekawa fabuła i dwa scenariusze

– Poziom trudności, drobne błędy logiczne

= Zgrabne połączenie kilku gatunków, pozwalające na dobrą zabawę przez wiele tygodni.



ANTHONY HOPKINS
JULIANNE MOORE
grudzień 2001
Pora przerwać milczenie...
HANNIBAL
REŻYSERIA RIDLEY SCOTT
W TWOJEJ WYPOŻYCZALNI
NA KASETACH VIDEO I PŁYTACH
EDYCJA DWUPŁYTOWA
ANTHONY HOPKINS JULIANNE MOORE
HANNIBAL
NA DVD
WYDANIE DWUPŁYTOWE
Ponad 4 godziny dodatków specjalnych, m.in. sceny dotąd nie pokazywane z komentarzem reżysera, ponad 35 minut materiału poświęconego pracy kamer, reportaże zza kulis, tajniki charakteryzacji, kolekcja szkiców koncepcyjnych reżysera
www.monolith.pl
©2001 METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES INC. AND UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.
©2001 MONOLITH VIDEO. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE
MGM/UA HOME VIDEO
UNIVERSAL
onet.pl
polski portal internetowy
MAXIM
cinema
RADIO KOLOR 103fm
Twój wybór...

OPERATION FLASHPOINT
Cold War Crisis

„Pomyślne ukończenie kolejnych misji zależy tu bardziej od obrania odpowiedniej taktyki i umiejętnej współpracy z resztą oddziału, niż od kalibru dzierżonej przez nas broni".

Premiera: Już jest • **Cena:** 99.90 • **Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, 8MB karta grafiki zgodna z DirectX 7

- **Wydawca:** Codemaster
- **Producent:** Bohemia Interactive
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.imgroup.com.pl



To już 12 lat, od kiedy opadła „żelazna kurtyna". Zimna Wojna oraz związane z nią, realne zagrożenie zbrojnym konfliktem na światową skalę, przeszły już do historii, podobnie jak Związek Radziecki. Jednak tematyka Zimnej Wojny wciąż cieszy się ogromną popularnością wśród producentów filmów i gier komputerowych.



Jednym z najnowszych tytułów, którego fabułę oparto na (wyimaginowanych) wydarzeniach z tego właśnie okresu historycznego, jest gra OPERATION FLASHPOINT. Na naszym rynku ukazała się w pełni zlokalizowana wersja tej gry, której dystrybutorem na Polskę jest firma IM Group. OPERATION FLASHPOINT to bardzo ciekawy tytuł, łączący cechy gier FPP, TPP z elementami symulacji pojazdów wojskowych.

Pomyślne ukończenie kolejnych misji zależy tu bardziej od obrania odpowiedniej taktyki i umiejętnej współpracy z resztą oddziału, niż od kalibru dzierżonej przez nas broni. Współpraca z innymi żołnierzami polega przede wszystkim na podporządkowaniu się rozkazom dowódcy, ale poza słuchaniem i wykonywaniem komend naszego szefa, możemy również przyczynić się do rozwoju sytuacji poprzez komunikowanie się z innymi członkami oddziału. Arsenał, oddany nam do dyspozycji w OPERATION FLASHPOINT, nie jest zbyt liczny i obfitujący w wymyślne nowinki techniki militarnej. Mowa o tym, dostępnym przed wyruszeniem na akcję. Zupełnie inaczej sprawa wygląda, jeśli chodzi o pole walki. Producenci umożliwili nam obsługę imponującej ilości pojazdów, za których kierownicą czy sterami, będziemy mogli samodzielnie zasiąść. W grze istnieją dwa rodzaje takich pojazdów: lotnicze i lądowe. Z dostępnych maszyn latających mamy do wyboru śmigłowce: AH-1 Cobra, UH-60 BlackHawk, A-10 Thunderbolt, MI-17, MI-24 Hind, natomiast z pojazdów lądowych do Twojej dyspozycji oddano m.in.: Jeep'y, ciężarówki, opancerzone transportery piechoty, działa przeciwlotnicze, czołgi, a nawet wyrzutnię pocisków SCUD. W sumie jest ponad 20 pojazdów i poza możliwością prowadzenia większości z nich, będziemy również mogli zasiąść na stanowisku strzelca, obsługując karabiny lub działa pokładowe.

W grze będziemy mogli uczestniczyć w kampanii bądź też wybrać w jeden z trzynastu scenariuszy. W większości z nich zagramy po stronie NATO (konkretnie - jako żołnierz amerykański), ale w kilku kampaniach będziemy walczyć jako Rosjanin (a przynajmniej mamy taką okazję). Niektóre scenariusze, podobnie zresztą jak część misji kampanii, polegać będą na wykonaniu konkretnego zadania w sposób jak najbardziej „subtelny". Czasem pomysł z odnalezieniem i uruchomieniem czołgu Abrams i wkroczeniem nim do wioski strzelając dookoła z działa może nieco odbiegać od założeń danej misji. Oczywiście istnieją scenariusze, które umożliwiają nam na korzystanie z tych „dobrodziejstw" techniki militarnej.

Słów kilka o oprawie graficznej. Stoi ona na dość wysokim poziomie, chociaż może wydawać się nieco surowa. Z dystansu wszystko wygląda OK, ale po zbliżeniu się np. do drzewa, ujrzymy sztywną bitmapę cechującą się wspaniałą kompozycją różnobarwnych pikseli. Animacja poruszania się żołnierzy jest niezła, jednak nie stanowi to na pewno szczytu marzeń.

Efekty dźwiękowe są w porządku. Słyszane często dialogi członków oddziału, rozkazy dowódcy, informacje o przebiegu wydarzeń i o poniesionych stratach, potęgują klimat walki. Dzięki trybowi multiplayer będziemy mogli zagrać w OPERATION FLASHPOINT z kumplami po sieci lokalnej, bądź poprzez Internet.

Generalnie OPERATION FLASHPOINT jest dobrym tytułem, posiadającym cechy wspólne takich gier jak: „Delta Force" czy „Rainbow Six".



8.5

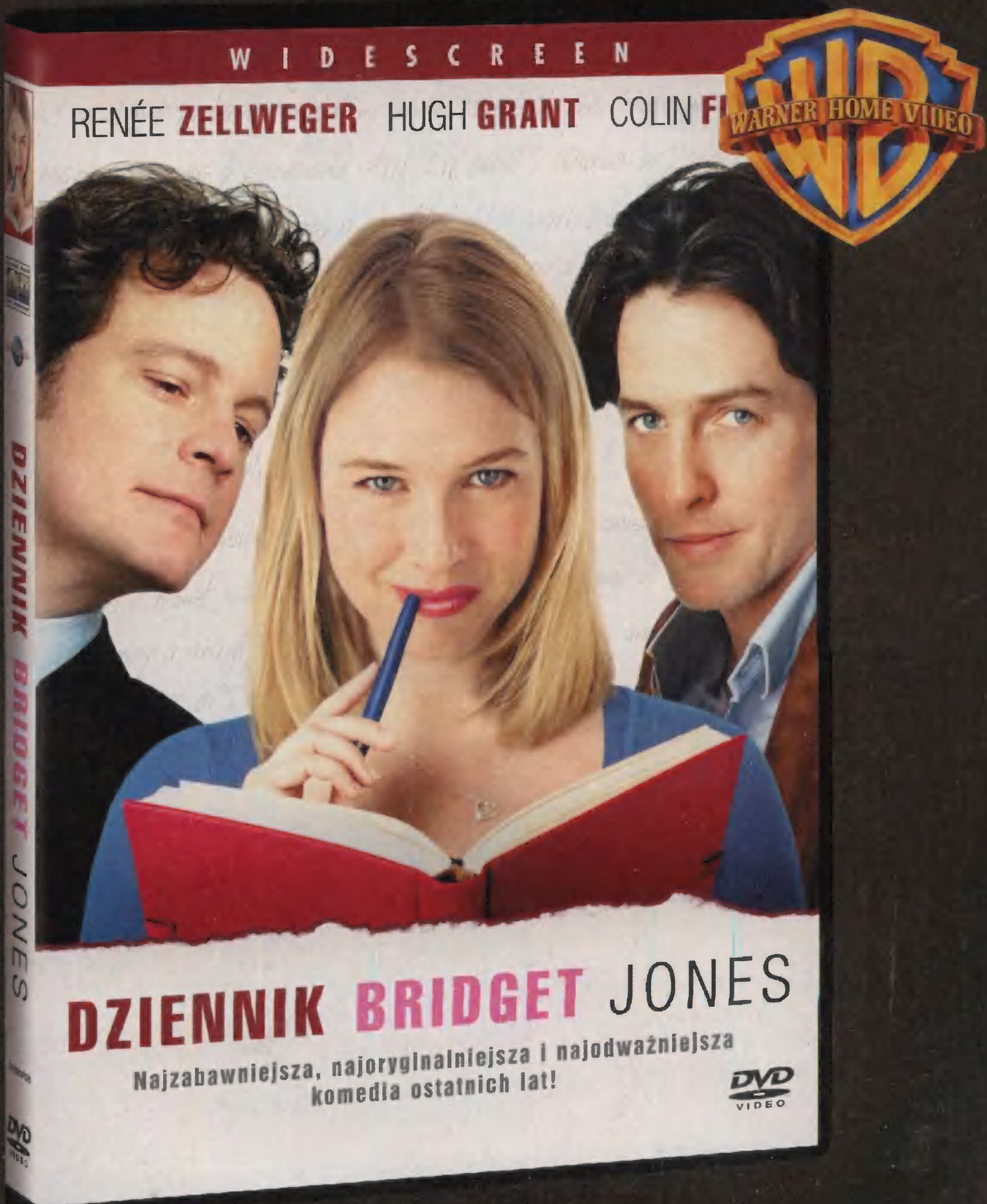
+ prowadzenie wielu pojazdów i obsługa ich broni pokładowej, ciekawe misje

– zbyt wysokie wymagania sprzętowe, wpadki graficzne

= dobry, taktyczny „FPP" połączony z symulacją sporej ilości pojazdów wojskowych

KONKURS

COLUMBIA TRISTAR
HOME VIDEO



DVD VIDEO

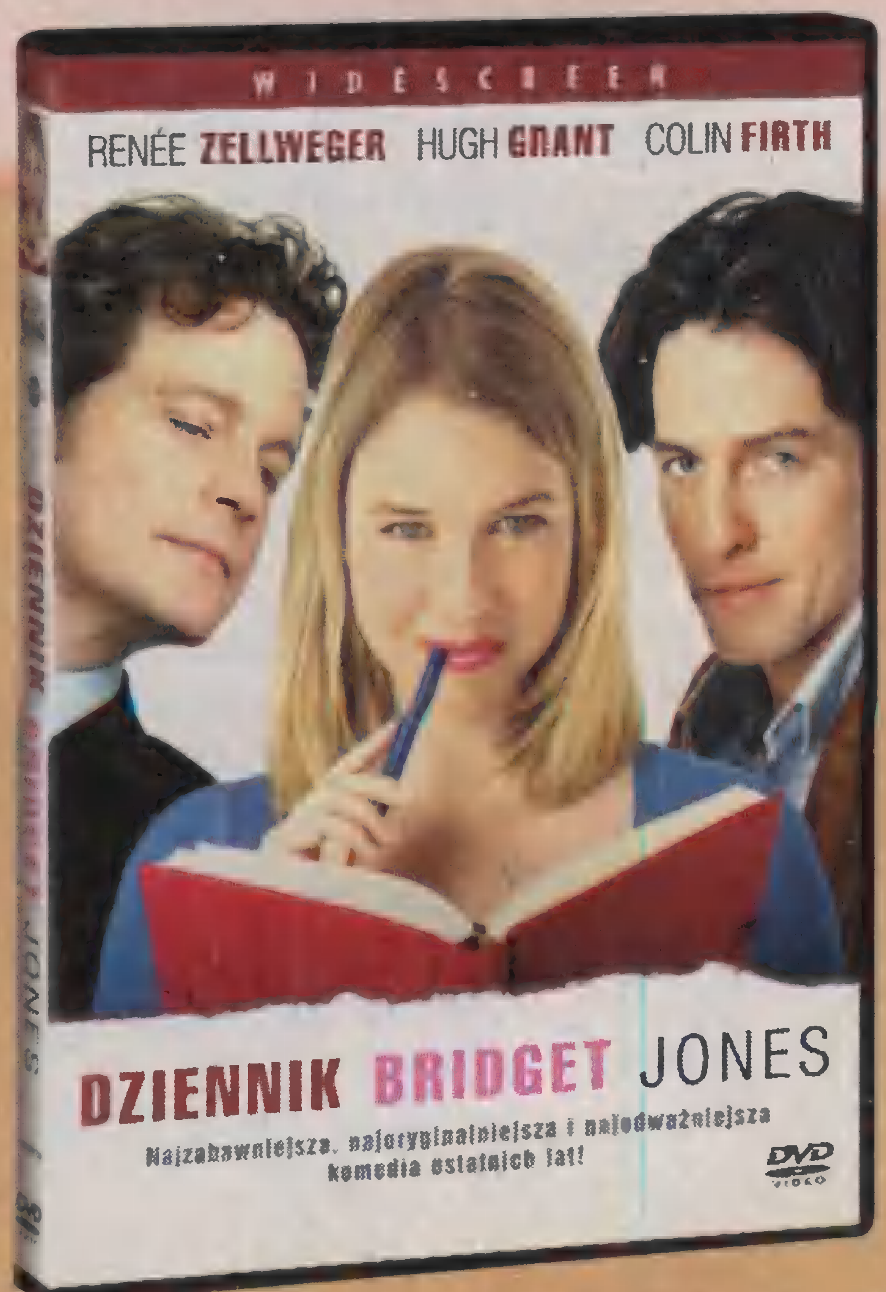
Pytanie konkursowe:
Na podstawie czyjej książki powstał film "Dziennik Bridget Jones"?

Do wygrania pięć filmów "Dziennik Bridget Jones" na płytach DVD.

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL.MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA WARNER BROS. POLAND

DZIENNIK BRIDGET JONES

Twórcy filmów "Cztery wesela i pogrzeb" i "Notting Hill" przedstawiają "Dziennik Bridget Jones", najzabawniejszą, najoryginalniejszą i najodważniejszą komedię roku. W ekranizacji bestsellerowej powieści Helen Fielding wystąpili: Renee Zellweger ("Jerry Maguire"), Hugh Grant ("Cztery wesela i pogrzeb", "Notting Hill") i Colin Firth ("Zakochany Szekspir", "Angielski pacjent"). U progu nowego roku 32-letnia Bridget Jones postanawia wziąś ¥swoje sprawy w swoje ręce - i zaczyna prowadziś intym-



ny dziennik. Ma on wszelkie szanse staś się bestsellerem, bo Bridget ma wyrobione zdanie na temat mężczyzn, seksu, aerobiku, jedzenia i wszystkiego, czym żyje współczesna kobieta, a co najważniejsze - wali prawdę prosto z mostu i niczego nie owija w bawełnę. Chcesz rozpocząś nowe życie? Zaufaj Bridget - zacznij prowadziś dziennik!

Napisy:	polskie
Dźwięk:	Dolby Digital 5.1

DWUPAKI

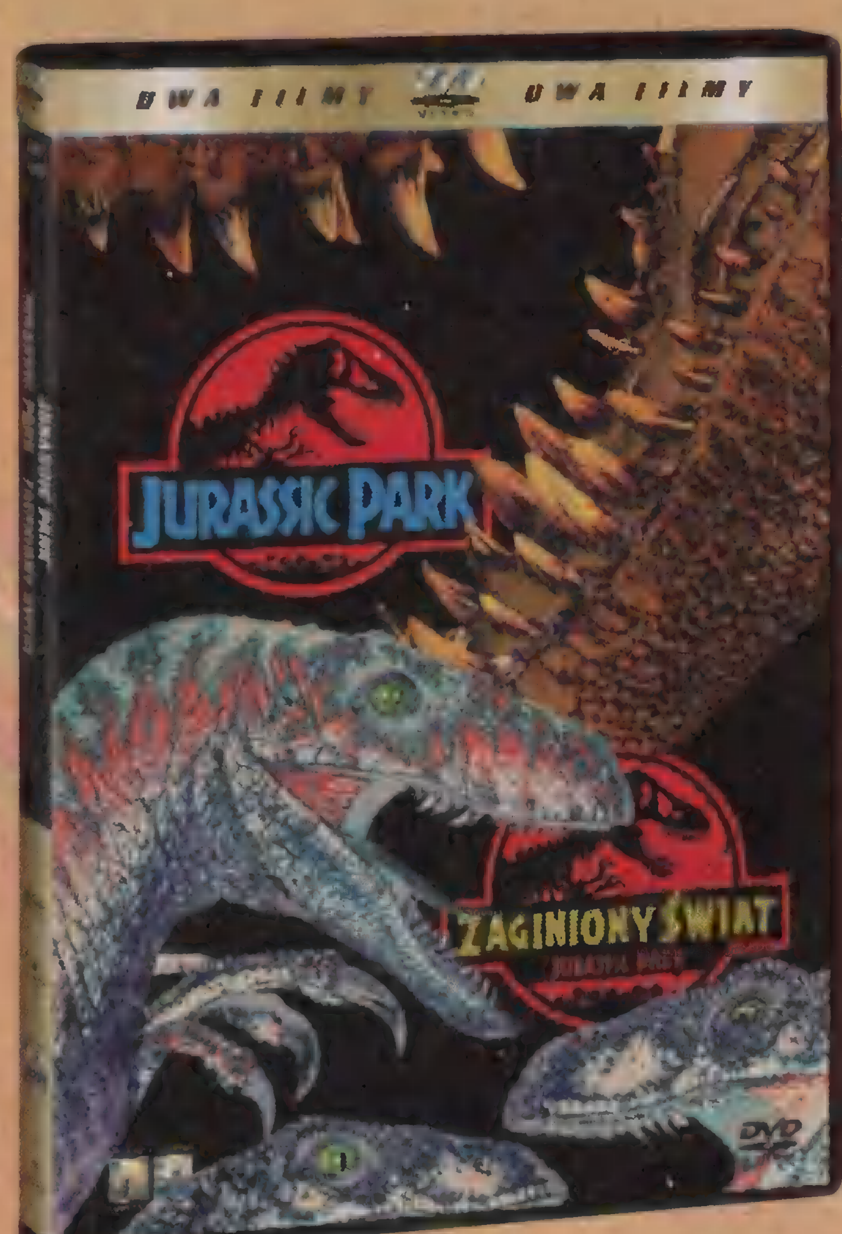
Warner Bros. Poland wypuścił na rynek serię dwupłytowych zestawów z filmowymi hitami, w cenie jednego filmu! Jest to gratka dla kolekcjonerów i tych którzy cenią sobie oszczędnośś. Na liście dwupaków znalazły się zarówno świeże produkcje jak i klasyka światowego kina:





BABE - ĆWINKA Z KLASĄ/BABE - ŚWINKA W MIEŚCIE
BLUES BROTHERS/BLUES BROTHERS 2000
EASY RIDER/DZIKI
ERIN BROCKOVICH/MÓJ CHŁOPAK SIĘ ŻENI
FRAJER/DICK
GODZILLA/ANAKONDA
JURASSIC PARK/ZAGINIONY ŚWIAT
KOSZMAR MINIONEGO LATA/
KOSZMAR NASTĘPNEGO LATA
MAMUŚKA/ROZWAŻNA I ROMANTYCZNA
POGROMCY DUCHÓW/POGROMCY DUCHÓW 2

Prawie wszystkie filmy (oprócz DZIKIEGO) posiadają dźwięk w Dolby Digital 5.1 i polskie napisy. A zestaw



JURASSIC PARK to istna kopalnia dodatków, z encyklopediami dinozaurów na czele! Czekamy na kolejne pozycje!

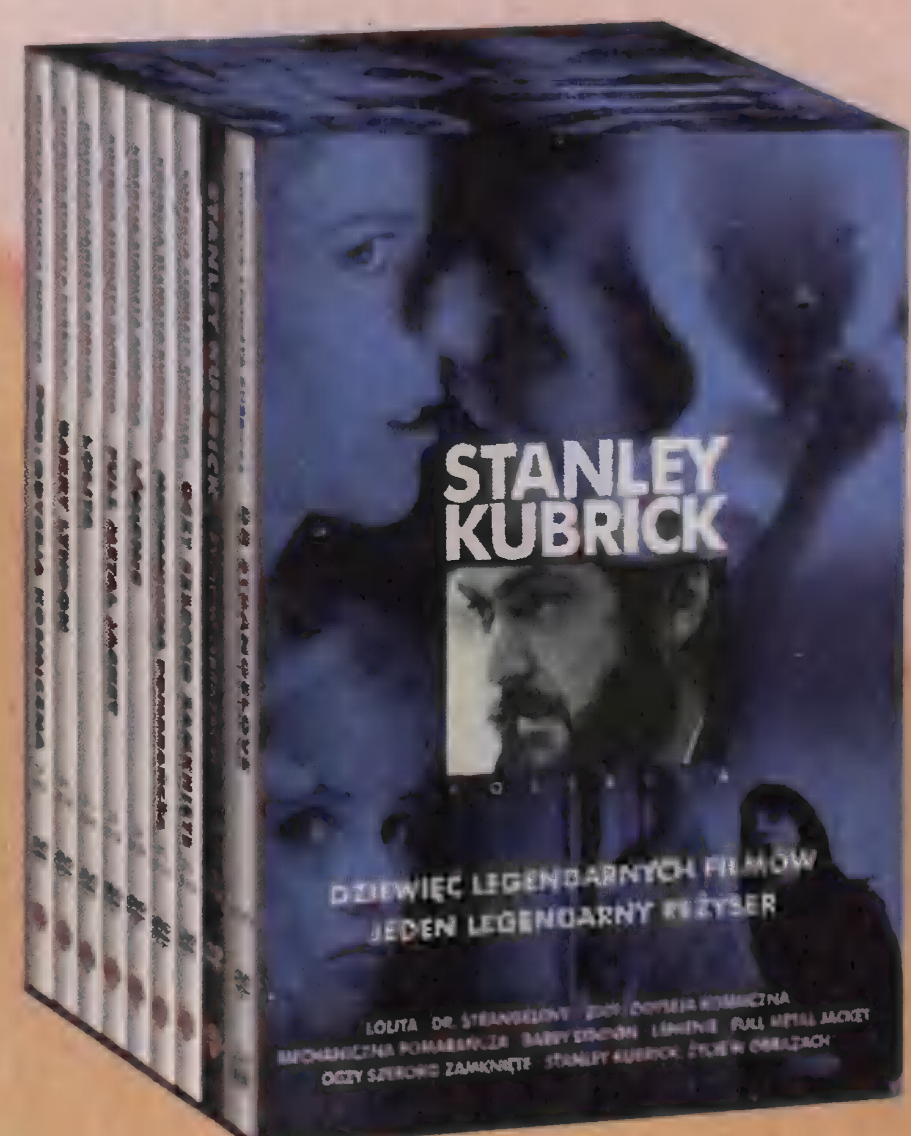
KINO DLA POSZUKUJĄCYCH I WYMAGAJĄCYCH

Kolekcja filmów STANLEYA KUBRICKA na kasetach video i płytach DVD

Warner Bros. Poland wprowadził na polski rynek kolekcję ośmiu najgłośniejszych filmów reżysera. KOLEKCJA STANLEYA KUBRICKA w skład której wchodzą: legendarna Odyseja kosmiczna 2001, szokująca Mechaniczna pomarańcza, Full Metal Jacket, Lśnienie, Barry Lyndon, Dr Stranglove, Lolita i Oczy szeroko zamknięte, wydana została na kasetach video i płytach DVD. Filmy z kolekcji trafiły do wypożyczalni i sklepów.

KOLEKCJA STANLEYA KUBRICKA w wersji video i DVD powstała z myślą o tych, którzy kochają artystyczne kino jednego z najwybitniejszych i najbardziej oryginalnych twórców filmowych wszechczasów. Powstała również z myślą, o tych wszystkich, którzy mieli ograniczony bądü wręcz uniemożliwiony do nich dostęp. Ponadto, wielowymiarowe i dające widzom możliwośś własnej interpretacji, filmy Kubricka nie wystarczy zobaczyś tylko raz.

Filmy otrzymały nową techniczną jakośś. Aby wyjśś na przeciw nowym technologicznym standardom prezentacji, zarówno obraz, jak i dźwięk zostały poddane



obróbce cyfrowej. W celu uzyskania jak najlepszego materiału bazowego, najpierw dokonano korekcji oryginalnych taśm z materiałem zdjęciowym nakręconym przez Kubricka pod względem koloru, nasycenia i kontrastu. Następnie nowy, ulepszony obraz został zapisany w formie cyfrowej, co umożliwiło sprawny transfer na video i DVD. Podobne zabiegi korekcyjne i cyfrowa obróbka oryginalnego materiału dźwiękowego, zrealizowane uprzedni w wersji mono, pozwoliła na otrzymanie "nowego brzmienia" Kubricka w systemie Dolby Digital Stereo. Przygotowanie nowej, cyfrowo przetworzonej KOLEKCJI STANLEYA KUBRICKA trwało ponad dwa lata i jak mówi Leon Vitali długoletni współpracownik i przyjaciel reżysera: "Ta na wskroś współczesna, cyfrowa, kolekcja jest hołdem dla jego duszy, oryginalności i zasług, jako jednego z największych filmowców wszechczasów".

KOLEKCJA STANLEYA KUBRICKA to kino różnych gatunków, artystycznych wizji i niedopowiedzeń. To kino dla poszukujących i wymagających, a w nowym cyfrowym wymiarze z pewnością stanowi nie lada atrakcję dla koneserów prawdziwej sztuki filmowej. Zakup całej kolekcji na płytach DVD lub kasetach video premiowany będzie wyjątkowym filmem dokumentalnym o życiu i pracy reżysera STANLEY KUBRICK: życie w obrazach.

Opracowano na podstawie materiałów dystrybutora. Dystrybucja w Polsce WARNER BROS. POLAND.


WARNER HOME VIDEO
[DVD budzi zmysły]
DVD VIDEO
Obraz
Dźwięk
Wrażenie
Smak Perfekcji
FILM PRODUCENTA „MATRIXA" !!!
STEVEN SEAGAL • DMX
MROCZNA DZIELNICA
NOWOŚĆ !!!
DVD BONUS NA PŁYCIE „MROCZNA DZIELNICA":
• REPORTAŻ ZZA KULIS „JAK TWORZONO MROCZNĄ DZIELNICĘ"
• DZIEŃ NA PLANIE Z ANTHONY ANDERSONEM
• TELEDYSK „NO SUNSHINE" W WYKONANIU DMX
• ZWIASTUN FILMOWY
Największe HITY Warner Bros. już na DVD VIDEO w dobrych sklepach.
ZŁOTO PUSTYNI
PODAJ DALEJ
MISS AGENT
GNIEW OCEANU
NATURA NIE ZNA LITOŚCI
DOWÓD ŻYCIA
ADWOKAT DIABŁA
TYLKO MIŁOŚĆ
PRZEMINĘŁO Z WIATREM
MĘSKA GRA
GORĄCZKA
onet.pl
polski portal internetowy
KOMPUTEROWE GRY
machina
© 2001 Warner Bros. Poland Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

NAZYWAŁ SIĘ BAGGER VANCE

Komedia w gwiazdorskiej obsadzie. Zobaczymy na ekranie: Roberta Redforda, Willa Smitha, Matta Damona



i Charlize Theron. Pan Junuh jest szczęśliwym człowiekiem - jest zakochany z wzajemnością w pięknej Adele, dodatkowo jest też najbardziej obiecującym młodym golfistą. Tymczasem wybucha I Wojna Swiatowa. Junuh postanawia zgłosiś się do wojska na ochotnika. Kiedy powraca z frontu, nie jest już tym samym człowiekiem co przed wyjazdem. Z dołka psychicznego pomaga mu się wydostaś niejaki Bagger Vance. Wyniknie z tego... a to już trzeba zobaczyć!

Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Napisy: polski

PRÓBA SIŁ

Thriller z Chuckiem Russelem, Kim Basinger. Maggie OíConnor pracuje jako pielęgniarka w jednym z nowojorskich szpitali. Pewnego dnia do jej drzwi puka dawno nie widziana siostra Jenny prosząc o opiekę nad swoją cÛrką cierpiącą na autyzm. Maggie zgadza



się bez wahania. Jenny zjawia się z powrotem po... sześciu latach i nie pytając o zgodę zabiera małą Cody. W sprawę angażuje się specjalista do spraw porwań i rytualnych morderstw...

Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Napisy: polski

KONSPIRACJA.COM

Thriller z Peterem Howittem i Timem Robinsem. Milo jest młodym, zdolnym programistą. Czas spędza zwykle w swoim garażu, gdzie prowadzi mała firmę.



Pewnego dnia otrzymuje niezwykle atrakcyjną propozycję współpracy z jedną z najbardziej znaczących korporacji komputerowych...

Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Napisy: polski

CZEGO PRAGNĄ KOBIETY

Komedia z Melem Gibsonem i Helen Hunt. Zarozumiały podrywacz zostaje porażony prądem. Od tej chwili



słyszy myśli kobiety... zaczyna mu to pomagaś nie tylko w karierze. Oczywiście do czasu gdy ta niesamowita zdolność stanie się przekleństwem.

Czy i tym razem miłość zwycięży?

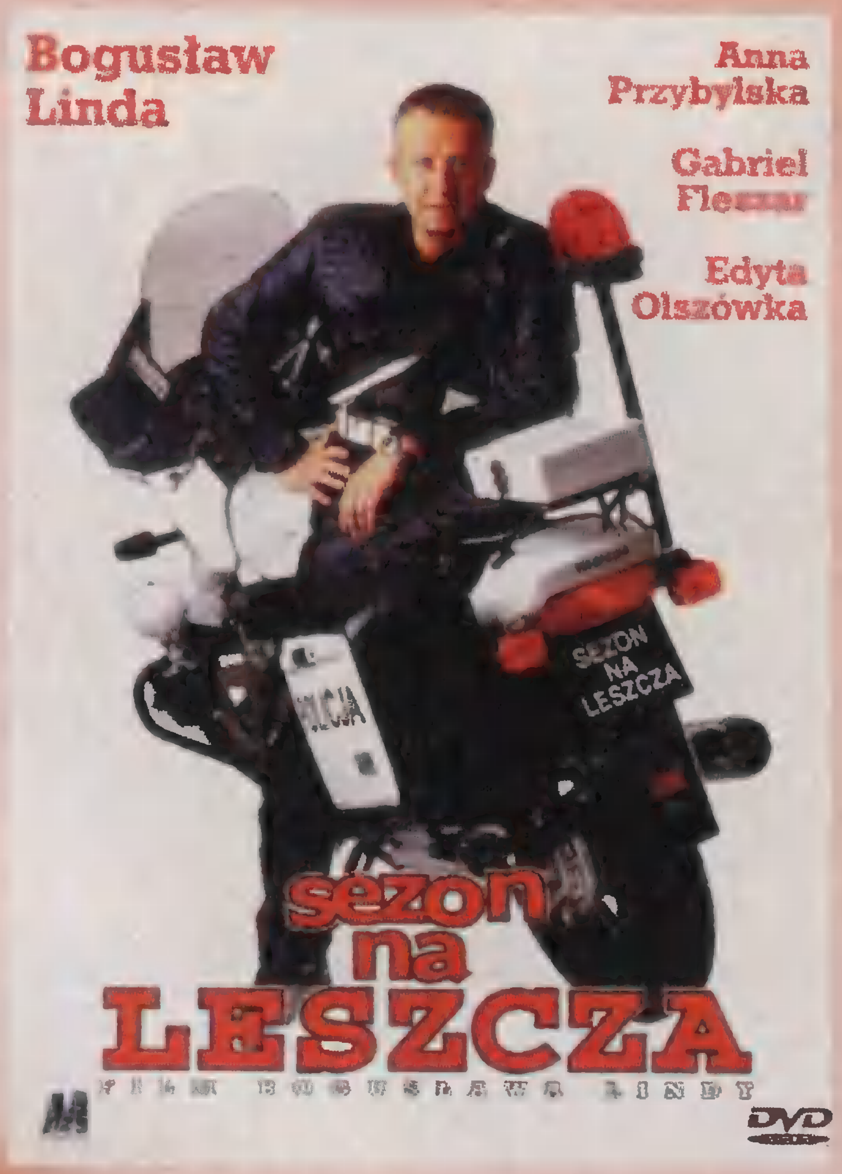
Dużo dobrej zabawy znajdzie tu każdy, choć kobiety będą miały większą satysfakcję:).

Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Napisy: polski

SEZON NA LESZCZA

Kolejny film w reżyserii naszego rodzimego twardziela Bogusława Lindy (wcześniej były m.in. "Seszele"). Znakomite, sensacyjne kino z duża dawką humoru, choś film komedią nie jest! Bogusław Linda (oczywiście w roli głównej) tym razem wydaje się parodiować swoje



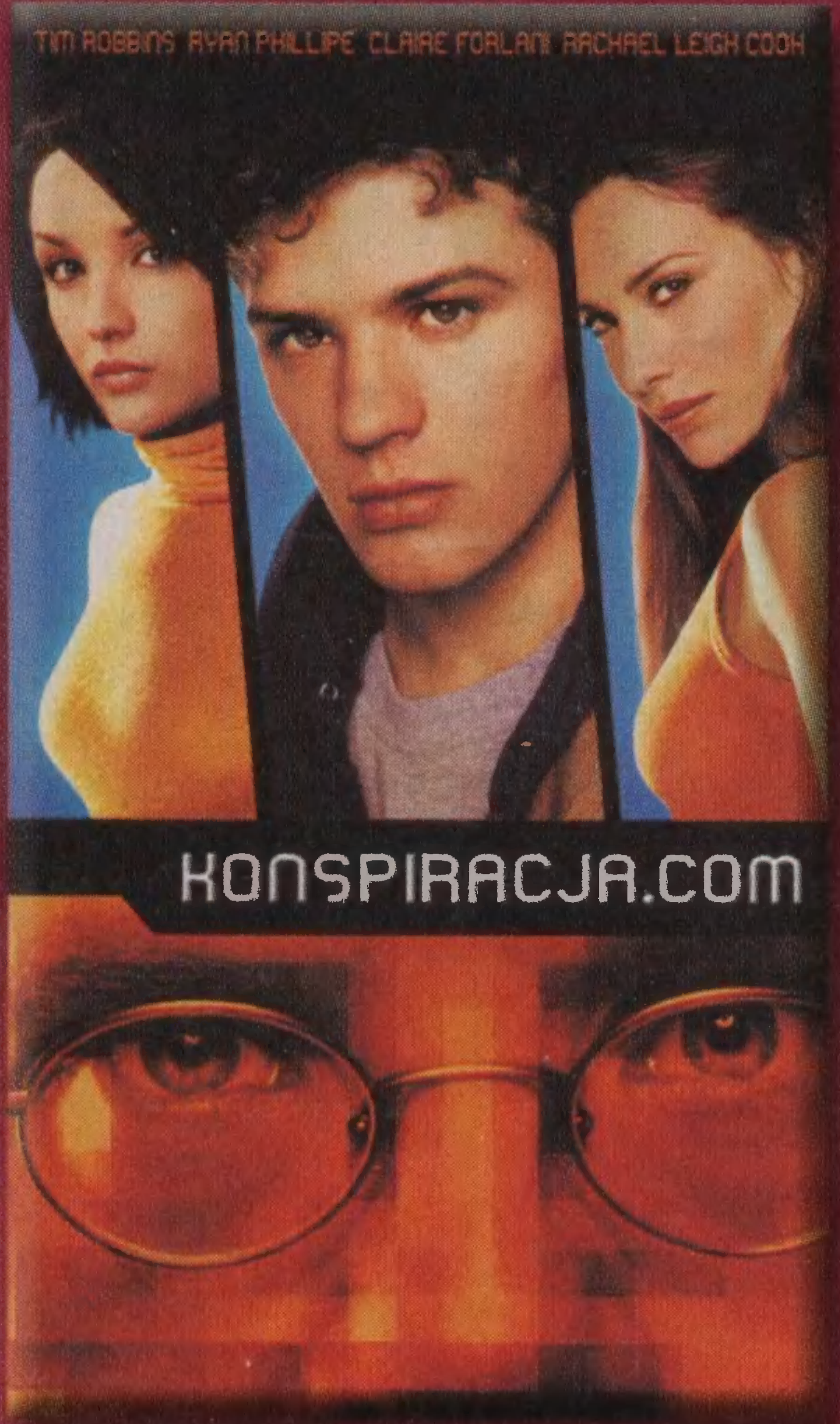
poprzednie role twardego gliny, niezapominając pokazaś w krzywym zwierciadle polskiej rzeczywistości. Zakończenie film będzie dla wielu zaskoczeniem... Jeden z najlepszych polskich filmów ostatnich lat.

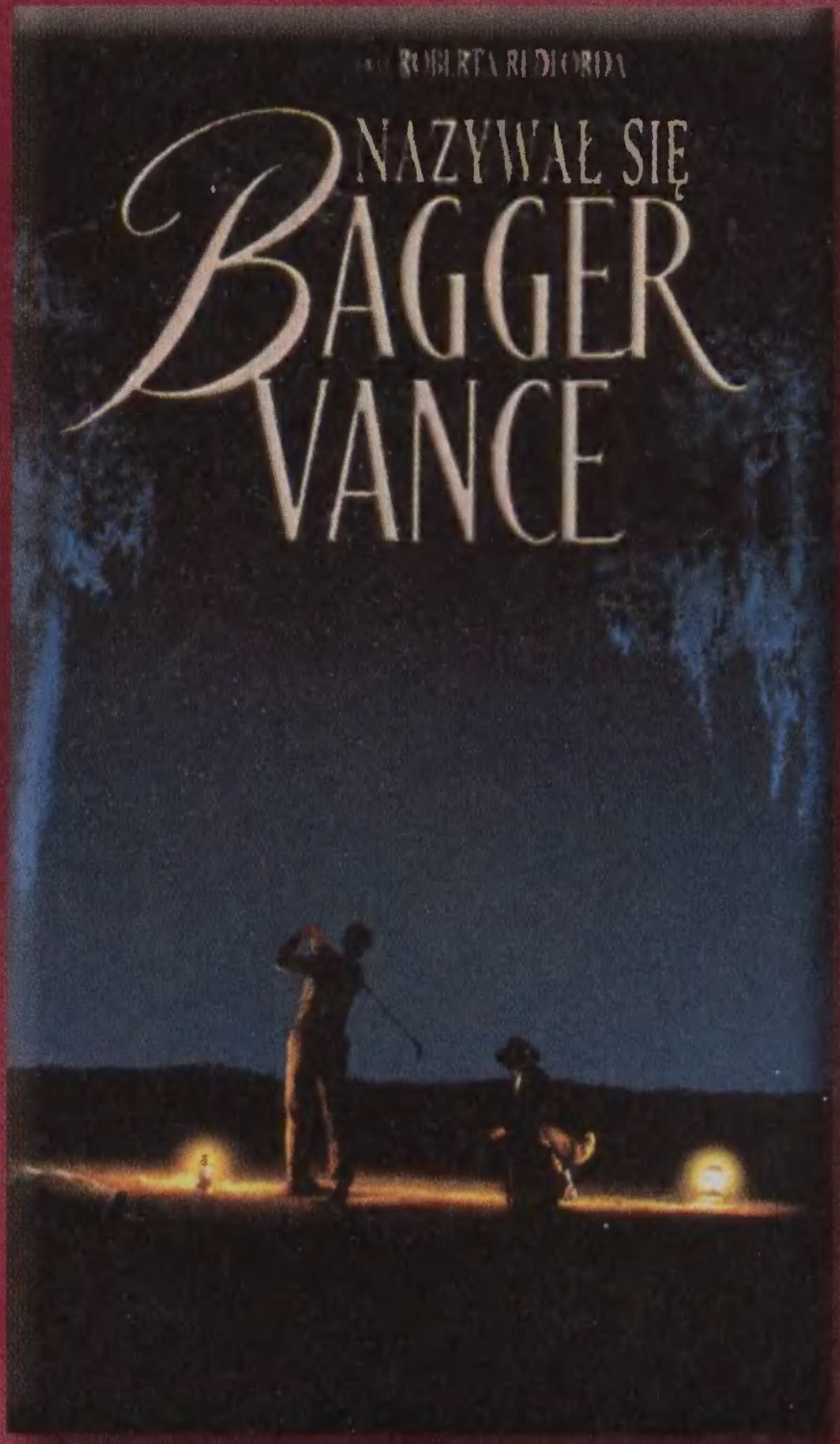
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

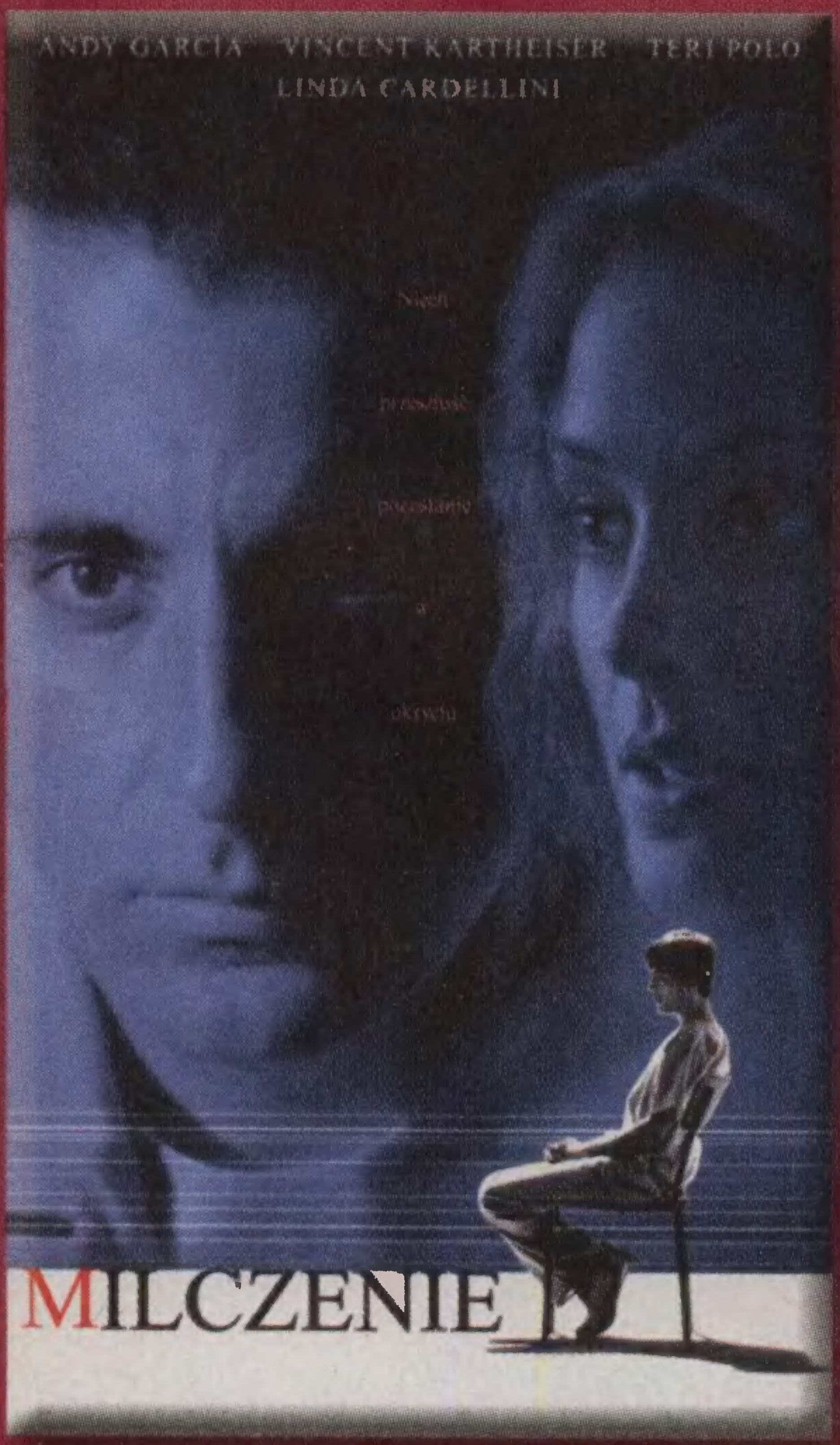
Opracowano na podstawie materiałów dystrybutora. Dystrybucja w Polsce MONOLITH VIDEO.

MONOLITH VIDEO









PREMIERY LISTOPADA

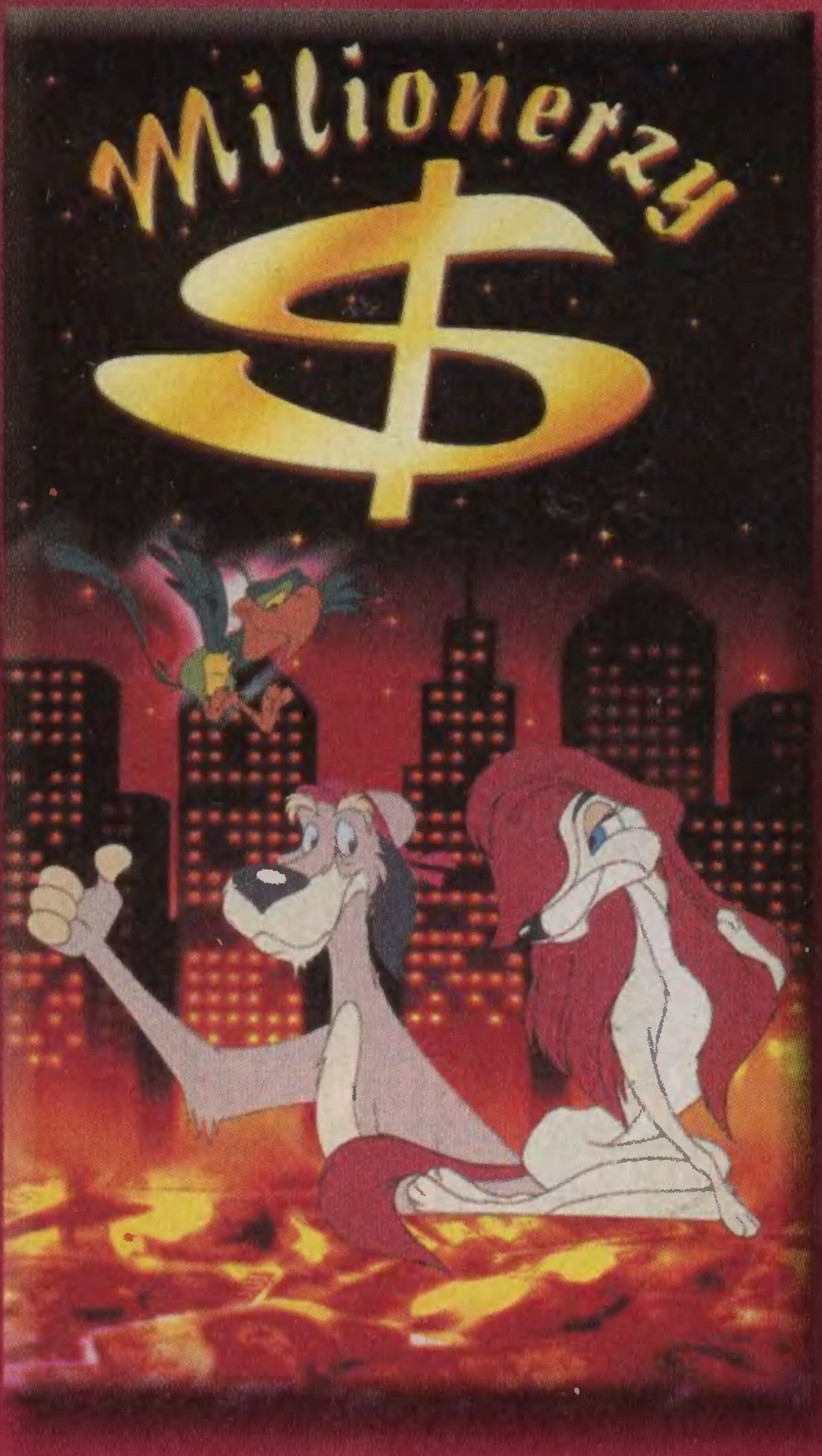
PRÓBA SIŁ

KONSPIRACJA.COM

NAZYWAŁ SIĘ BAGGER VANCE

MILCZENIE

MILIONERZY



Monolith Video Sp. z o.o.
ul. Twardowskiego 3
01-643 Warszawa
tel./fax (0 22) 833 73 12 lub 13
www.monolith.pl

MONOLITH VIDEO

EMOTION epsilon motion pictures
GLOBAL
ICON PRODUCTIONS

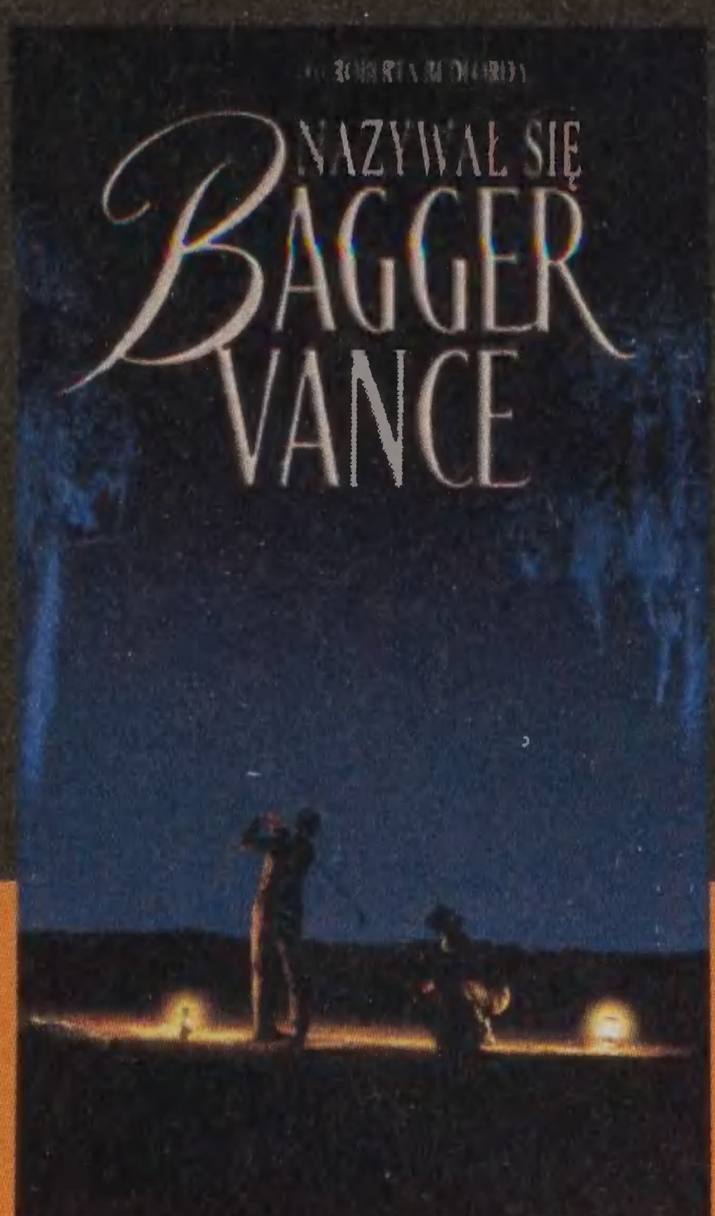
KONKURS

MONOLITH VIDEO











DVD VIDEO ™

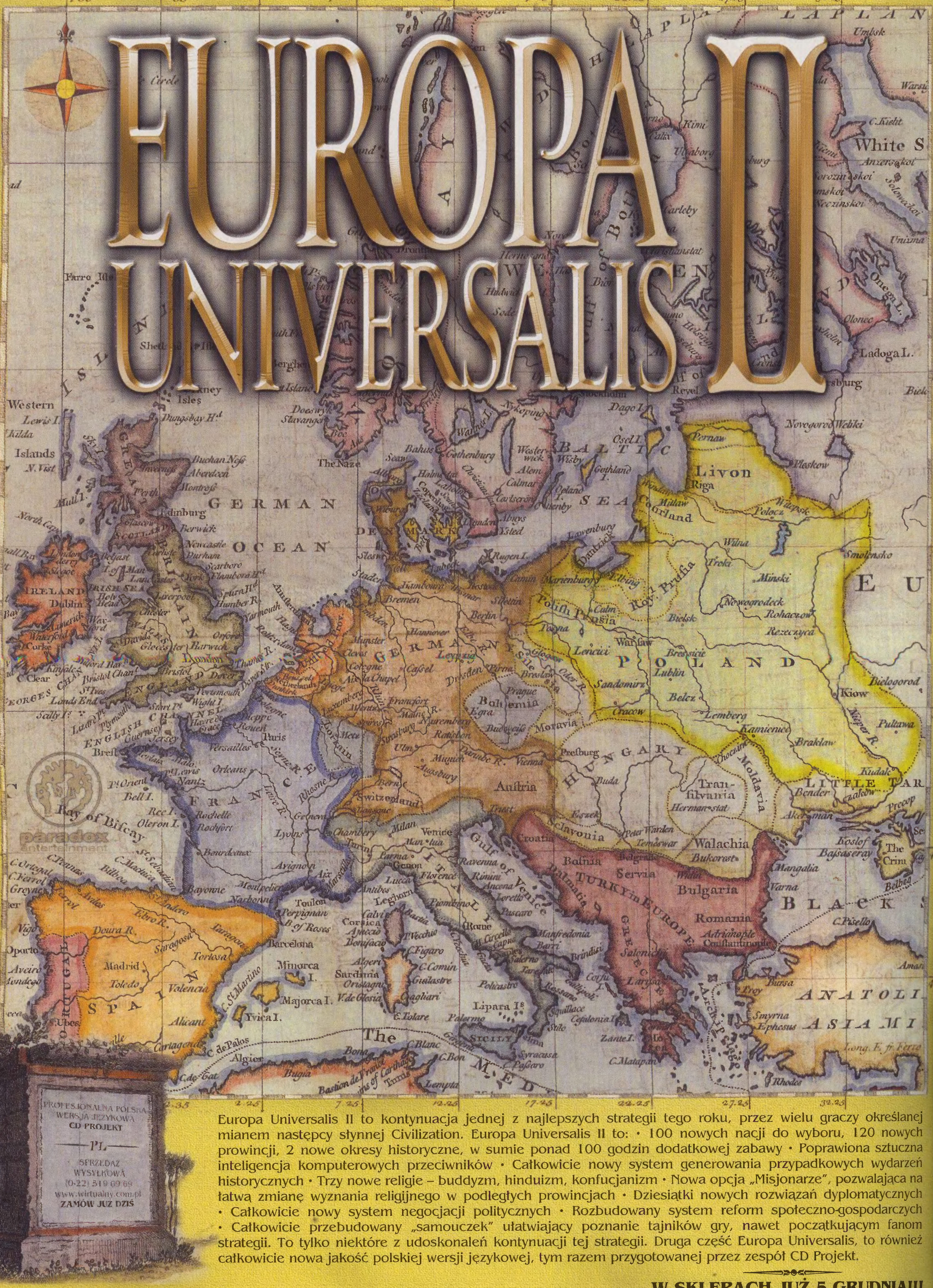
Zadanie konkursowe:
Wymień filmy które wyreżyserował Bogusław Linda.

Do wygrania pięć filmów na płytach DVD.

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL.MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA MONOLITH


COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
i Radio ZET prezentują
DZIENNIK BRIDGET JONES
NAJZABAWNIEJSZA, NAJORYGINALNIEJSZA
I NAJODWAŻNIEJSZA KOMEDIA OSTATNICH LAT!
DVD VIDEO
Nieocenzurowana!
DANIEL!?!
Niepohamowana!
MARK!!!
Niezamężna!
OSTRZEZENIE!!!
Naśladowanie stylu życia Bridget Jones może być niebezpieczne dla zdrowia!
Premiera na DVD
26 LISTOPADA!
Szukaj w dobrych sklepach!!!
www.columbiavideo.pl
Naprawdę wszystko o Bridget!!!
TYLKO NA DVD:
Dwa reportaże
Komentarz reżysera
Dwa teledyski
Sceny niewykorzystane
Artykuły prasowe
WIDESCREEN
RENÉE ZELLWEGER HUGH GRANT COLIN FIRTH
DZIENNIK BRIDGET JONES
NAJZABAWNIEJSZA, NAJORYGINALNIEJSZA I NAJODWAŻNIEJSZA KOMEDIA OSTATNICH LAT!
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
UNIVERSAL
Wszystkie prawa zastrzeżone. TM & © 2000 Columbia Pictures Industries Inc., and DreamWorks L.L.C.
© 2001 Layout and design Columbia TriStar Home Entertainment. All Rights Reserved.
tvn
PARTNERZY:
VIVA!
onet.pl
polski portal internetowy
BRITISH AIRWAYS
MAXFACTOR
Polecany przez profesjonalistów
Świat Książki

Zmień Bieg Historii



Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze", pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek" ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

W SKLEPACH JUŻ 5 GRUDNIA!!!